アミューズメント産業研究所　第15回特別展示







マージャンの魅力展









あるときは頭脳バトル、
あるときは命を懸けた賭博
はたまた四角い宇宙を舞台にした神々の闘い
しかしてその実態は…
明治の文豪を、そして世界を
虜にしたゲーム、マージャン。
その発祥からトランプ、かるたに繋がる
壮大な一大叙事詩を大公開！





アミューズメント産業研究所　第15回特別展示

マージャンの魅力展

平成28年
7月2日(土)～8月6日(土)
午前10時～午後4時30分（会期中無休）入場無料

（展示会場）大阪商業大学アミューズメント産業研究所
学術センター　U-BOX3階

後援◉東大阪市、東大阪市教育委員会、東大阪商工会議所













大阪商業大学アミューズメント産業研究所は、大学レベルとして日本で初めての余暇文化産業を研究する専門機関です。

アミューズメント産業研究所　第15回特別展示

マージャンの魅力展

マージャン人口の減少がささやかれる昨今、電子機器の普及によりオンラインゲームによるマージャン人口は増えています。今やマージャンは、頭脳ゲームとしてのイメージが強くなってきています。そういう意味で、現在はマージャンの転換期ともいえます。この機会にマージャンというゲームの面白さを再認識していただける「マージャンの魅力展」を開催します。

講座

7月9日(土)
「新しいマージャンゲーム『ポーラースター』解説と体験会」
谷岡一郎(大阪商業大学学長)　**青野　滋**(アミューズメント産業研究所研究員)
場所：大阪商業大学キャンパス内 U-メディアセンター 4Fレクチャールーム1・2

7月16日(土)
「マージャン漫画の裏話」
押川雲太朗氏(漫画家)
場所：大阪商業大学キャンパス内 U-メディアセンター 4Fネットワークレクチャールーム

7月23日(土)
「麻雀の現状と今後の展望」
井出洋介氏(プロ雀士、麻雀連合μ(ミュー)ゼネラルマネージャー)
場所：大阪商業大学キャンパス内 U-メディアセンター 4Fネットワークレクチャールーム

7月30日(土)
「麻雀大好き社長のずーっと麻雀」
松岡博文氏(マツオカ株式会社代表取締役社長)
場所：大阪商業大学キャンパス内 U-メディアセンター 4Fネットワークレクチャールーム

8月6日(土)
「世界のゲームカードの歴史―マージャンもトランプも花札もつながっている―」
高橋浩徳(アミューズメント産業研究所 研究員)
場所：大阪商業大学キャンパス内 谷岡記念館1F 河内の郷土文化サークルセンター室



「根こそぎフランケン」(押川雲太朗)



麻雀連合μ(ミュー)



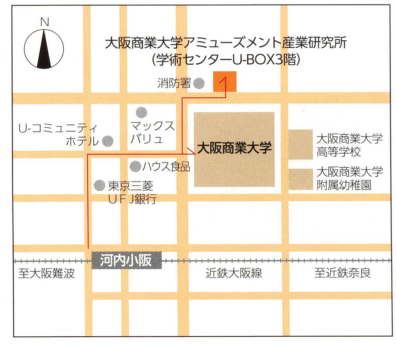
マツオカ麻雀卓


大明通行宝鈔
(本学商業史博物館蔵)

受講料：無料(事前申込制)　　**時　　間**：午後1時30分～2時30分
申込方法：電話または、FAX、E-mail (以下①～③を明記)にてお申し込みください。
定員になり次第締め切ります。
当研究所からの受講許可の連絡はいたしませんので、当日直接会場へお越しください。ただし、定員締め切り後など、受講いただけない場合のみ、その旨ご連絡いたします。
①氏名　②〒住所　③連絡先(電話／FAX番号、メールアドレス)

大阪商業大学アミューズメント産業研究所
〒577－8505　東大阪市御厨栄町4－1－10
TEL：06(6618)4068　FAX：06(6618)4069
Email：amuse@oucow.daishodai.ac.jp

ACCESS
近鉄奈良線「河内小阪」駅下車、北東へ徒歩7分



●展示品はすべて非売品です。
●専用駐車場はございませんので、ご来館の際は公共交通機関をご利用ください。
●都合により、予告なく臨時休業する場合がございますが、ご了承ください。

大阪商業大学
アミューズメント産業研究所

麻雀の歴史

麻雀の誕生

トランプと同じく馬 弔(マーチャオ)をルーツとする麻雀は、世界各地で遊ばれる伝統遊戯の中ではおそらく最も若い遊びと思われる。トランプの歴史のコーナーで説明したが、馬弔はトランプのハート、ダイヤ、スペード、クラブのように、十 字門(じゅうじもん)、万字門(まんじもん)、索子門(さくしもん)、文銭門(ぶんせんもん)の 4 つの種類(スート)から構成され 40 枚一組であったが、十字門を省いて、3 スートで 30 枚となり、後に各カード 2 枚ずつの合計 60 枚とし、さらにその倍の各カードが 4 枚ずつの 120 枚の形に落ち着いた。そして現在の麻雀牌の花牌(はなばい)に当たる福禄寿財(ふくろくじゅざい)の札が加わり、125 枚となった。中国の伝統的なカードには天九牌(てんきゅうぱい)という、欧米のドミノのような骨牌が古くから遊ばれていたが、1851 年から 1864 年まで続いた太平天国の乱の時に 125 枚になった紙の馬弔と、骨牌が融合して麻雀が生まれたといわれている。



＜真鍮製の古い天九牌＞

長い間戦われた戦場において兵隊の楽しみは酒と賭博と結びついたゲームであり、各地から集まった兵隊は、それぞれ自分の地域で遊んでいる馬弔を持ち込んだが、同郷の人が同じ馬弔を持ち込んでいても、遊んでいるゲームのルールが違うことがあり、ましてや違うスタイルの馬弔ではゲームができなかった。そこでお互いに遊んでいるルールを確認したうえ、話し合いにより使う用具やルールの共通化を図り、今の麻雀牌と麻雀のルールの整理が行なわれたものと思われる。

また、細長い馬弔のカードはたくさんの枚数を手に持つのに不便であり、これが紙牌としての馬弔と骨牌との融合を更に進めたのであろう。なお、俗説では麻雀は寧波(にんぽー)で陳魚門(ちんぎょもん)という人が考えたという俗説があるが、太平天国軍の首都が江蘇省(こうそしょう)の南京であり、寧波も江蘇省にあるところから、このような説が出たものと思われる。

（裏面につづく）

欧米における麻雀ブームの到来

19 世紀末には当時のアジアのゲームを民族学的な見地から調査したアメリカの人類学者スチュアート・キューリンが初めて麻雀を欧米に紹介し、スタンダードオイル福州支店長の J.P.パブコックが欧米人向けの麻雀教則本を作り、これを麻雀牌に添えて上海からアメリカに輸出した。アメリカでは 1922 年頃から全土で麻雀ブームが起こり、麻雀牌の需要が急増した。ヨーロッパでは、1923 年頃イギリスに麻雀牌が大量に輸入されるようになり、チャド・バレーという会社が教則本を添えて、香港、上海から輸入した牌を売り出した。その後瞬く間に麻雀はヨーロッパ各地に普及し、イギリスの旧植民地であるインド、カナダ、オーストラリアにも麻雀は進出した。1925 年に国際麻雀大会が開催された後、ブームは沈静化するが欧米では麻雀は定着したゲームとなり、大学の授業で取り上げられるようにもなった。



＜パブコック牌（龍鳳牌）＞

日本の麻雀文化

日本でも麻雀人口は減っているが、お金を賭けない健康麻雀として幅広い層に遊ばれるようになってきている。日本では明治 40 年(1907)に松本清司という人が中国で麻雀を打ったことを記録しているが、2 年後の明治 42 年(1909)、夏目漱石が中国旅行の際に麻雀と思われるゲームを見たと紀行文に記載している。中国、四川省にて英語の教師をしていた名川彦作という人物が明治 43 年(1910)に帰国した際、麻雀牌を持ち帰り、日本で最初に麻雀牌を持ち帰った人とされている。その後、林茂光、中村徳三郎、榛原茂樹、井上紅梅といった人たちが中国から帰国する際、地元の麻雀ルールを基に麻雀教則本を出版し、現代の日本の麻雀文化の礎を作ったといわれている。



＜左から、井上紅梅、中村徳三郎、
林茂光の麻雀教則本＞

マージャンの魅力展

はじめに

マージャンほど昔と今とで印象が変化したゲームも少ないように思います。明治大正時代は斬新な異国の文化でした。サラリーマンの必須科目、男子学生の暇潰し、パチンコと並ぶ手軽なギャンブル、運と実力のミックスされた頭脳ゲーム、任侠の世界での縄張り争いの決定手段、女性のお洒落なゲーム、老人のリハビリ、と、実に様々なイメージがついてまわります。もちろん、マージャン自身はほとんど変わっていません。それだけ多様な側面を持っている表れであり、だから今まで生き残ってきたともいえるでしょう。

このベースには、マージャンというゲームの面白さや深淵さがあり、さらにその後ろには中国数千年の歴史があります。長い歴史の中を生き残ってきたゲームです。面白いのは当たり前であり、また、面白さだけではない何かを持っているのですが、一般の人はその背景をほとんど知らないと思います。ゲームカードは中国で生まれ、その元は紙幣と考えられます。マージャンは世界を代表するゲームカードであるトランプとも、日本独自のゲームカードである花札とも密接に繋がっています。それも意外な経路で。本展示ではその膨大な距離と時間を縮めてご紹介します。

日本のマージャンの歴史も百年を超えました。もはや日本を代表する遊戯文化といえるでしょう。なにしろ本家中国ではほんの30年ほど前までは禁止されていたのです。世界のマージャン文化の中心は日本にあります。世界で最もマージャン文化が発達しているのは日本といって良いでしょう。本展示が日本人のマージャンに対する認識を深く正しくすることに貢献できればと思っています。

注：展示品や解説、図録本文中には支那という言葉が登場致します。現在は差別用語扱いとなっておりますが、明治時代から戦中まで中国の呼称として使用されており、本展示では歴史的な事情ということでそのまま使用しております。何卒ご了承ください。

大阪商業大学アミューズメント産業研究所
研究員　高橋浩徳

目 次

第１章 中国遊戯牌史 …… 4

第１節　紙の誕生と紙幣 …… 4
第２節　葉子戯 …… 6
第３節　４門の遊戯牌 …… 8
第４節　マーチャオ …… 9
第５節　中国の紙牌 …… 11
第６節　日本への伝来 …… 18
第７節　マージャンの誕生と発展 …… 19

第２章 日本のマージャン史 …… 22

第１節　マージャンの紹介者 …… 22
第２節　大正時代のマージャン …… 24
第３節　戦前・戦中のマージャン …… 26
第４節　戦後のマージャン …… 29

第３章 マージャンの兄弟たち従兄弟たち …… 33

第４章◈マージャン文化 …… 39

第１節　小説・エッセイ …… 39
第２節　映画・音楽 …… 40
第３節　マンガ …… 40
第４節　新しいマージャン像 …… 45

第５章 マージャン ア・ラ・カルト …… 46

第１節　簡易マージャン …… 46
第２節　デジタルマージャン …… 47
第３節　マージャンの・ようなもの …… 48
第４節　各国のマージャン牌 …… 49
第５節　デザイン牌 …… 53
第６節　珍奇牌 …… 56

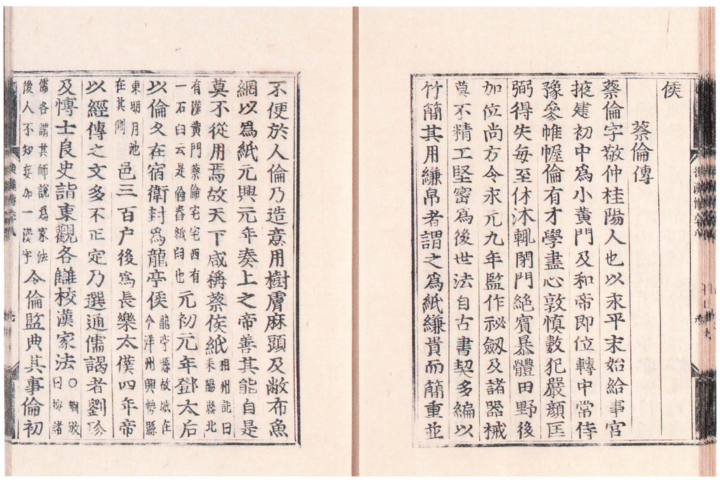
コラム◉一般語化したマージャン用語 …… 58

凡 例

1. 本書は、平成28年7月2日(土)から同年8月6日(土)までを会期とする第15回特別展示「マージャンの魅力展」の図録である。
2. 本書掲載資料の所蔵者名は資料タイトルの後に記した。ただし、所蔵者名の記載がない資料は、大阪商業大学アミューズメント産業研究所の所蔵資料である。
3. 本書は展示資料のすべてを掲載したものではない。

第1節 紙の誕生と紙幣

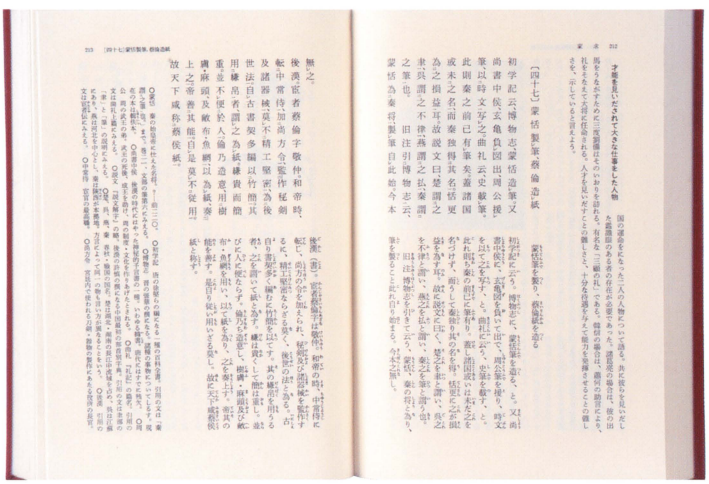
『後漢書』（国立国会図書館蔵）



侯
蔡倫傳
蔡倫字敬仲桂陽人也以永平末始給事宮掖建初中為小黄門及和帝即位轉中常侍豫參帷幄倫有才學盡心敦慎數犯嚴顏匡弼得失每至休沐輒閉門絶賓暴體田野後加位尚方令永元九年監作秘劒及諸器械莫不精工堅密為後世法自古書契多編以竹簡其用縑帛者謂之為紙縑貴而簡重並不便於人倫乃造意用樹膚麻頭及敝布魚網以為紙元興元年奏上之帝善其能自是莫不從用焉故天下咸稱蔡侯紙相州記曰有漚貴門蔡倫宅宅西有元初元年鉢太后一石臼云是倫舂紙臼也元初元年鉢太后以倫久在宿衛封為龍亭侯龍亭縣城在今洋州興道縣東明月池邑三百戶後為長樂太僕四年帝以經傳之文多不正定乃選通儒謁者劉珍及博士良史詣東觀各讎校漢家法○劉攽曰珍諸傳為家法後人不知妄加一謁字今倫監典其事倫初

紙の誕生はエジプト（ナイル文明）のパピルスと中国の2説あるが、パピルスが葦を編んだものであるのに対し、中国は植物の繊維を溶かして漉いたもので現在の紙に近い。三国時代（184～280）に范曄（はんよう）によって書かれた『後漢書』には蔡倫（さいりん）という役人が紙の製法を改良したという話が載っている。一般に蔡倫が紙を発明したようにいわれているが、前漢時代（紀元前206～8）の紙が発見されており、蔡倫は製法を改良しただけというのが昨今の説である。

『蒙求（もうぎゅう）』



唐代（618～907）の8世紀頃に李瀚（りかん）という人物によって書かれたといわれる、故事を集めた本。蛍雪の功や諸葛孔明など、日本でも良く知られている故事や人物が多数載っている。蔡倫が紙を造った話も載っており、その内容は『後漢書』とほぼ同じである。

『蔡倫（さいりん）』

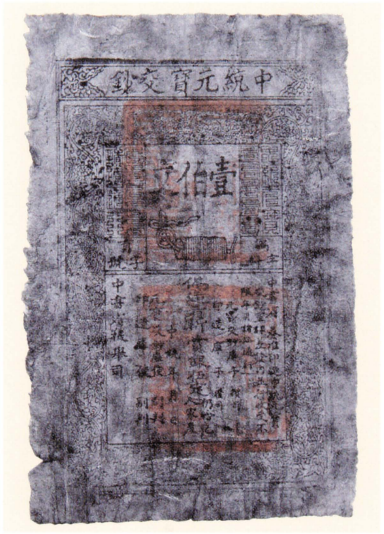


後漢の和帝の時代（88～105）の役人。字（あざな）は敬仲。中常侍という官職に就いた。後漢書には「才学あり心は敦く慎み深い」とある。それまで文字は竹や絹に書いていたが、竹は重く絹は高価だった。蔡倫はこれまでの製法をを改良し、ぼろ布、魚網や麻で作ったが、非常に良いものであったため蔡侯紙と呼ばれた。

交子と交鈔



四川交子



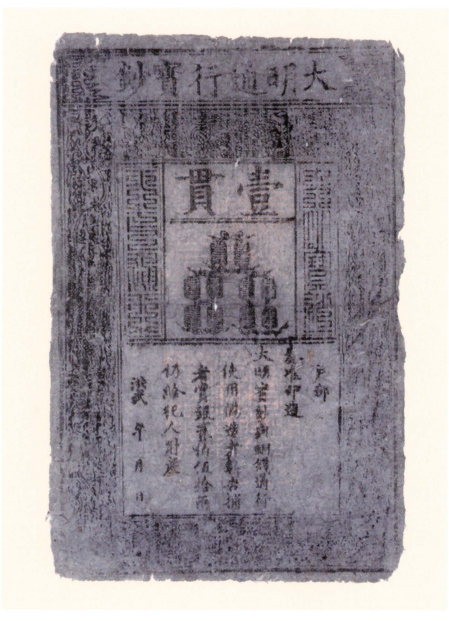
中統元宝交鈔



至元通行宝鈔

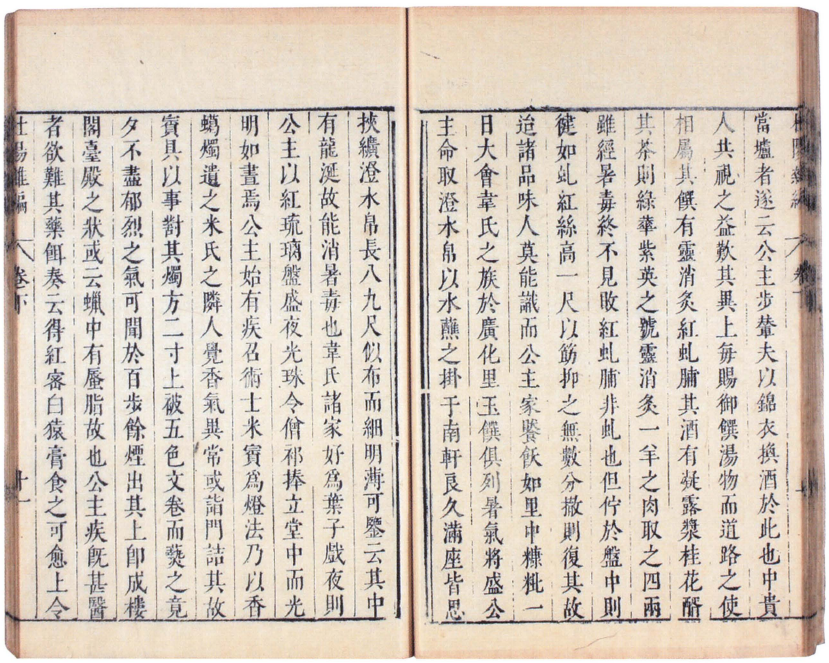
交子は中国の宋代(960～1279)に発行された世界最初の紙幣である。貨幣は銅銭や鉄銭だったが重く持ち運びに不便だった。そのため商人たちは組合を作り、銭の預り証として交子を発行した。後には政府により発行された。元代(1271～1368)には政府により交鈔と呼ばれる紙幣が発行された。宋代の交子が銭との引換券のような性格だったのに対し、元代の交鈔は最初から紙幣だった。中統と至元は共に元代の年号である。

大明通行宝鈔（本学商業史博物館蔵）



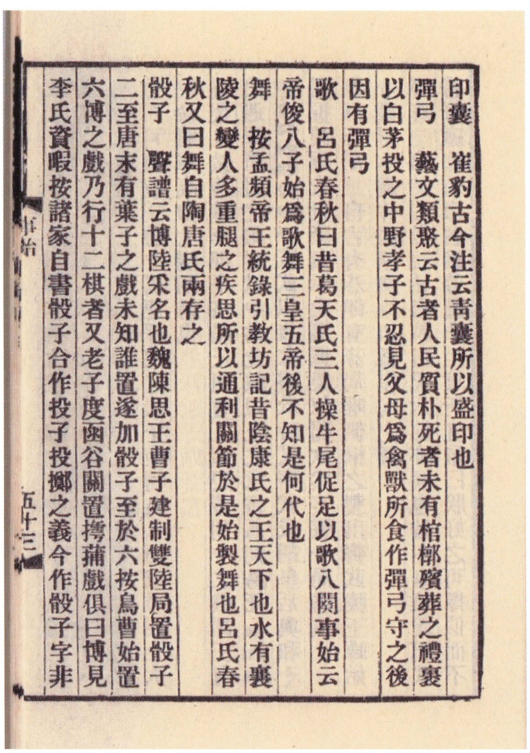
中国の明代(1334～1644)に発行された世界最大の紙幣。横22cm×縦34cm。中央の絵柄は穴開き銭を緡と呼ばれる紐に通したもので、例えば文銭を960枚通したものが一貫(千文)として通用した。日本の江戸時代にあった緡銭もこれに倣ったものである。これがマージャンの索子のデザインの元になっている。

『杜陽雑編』（国立国会図書館蔵）



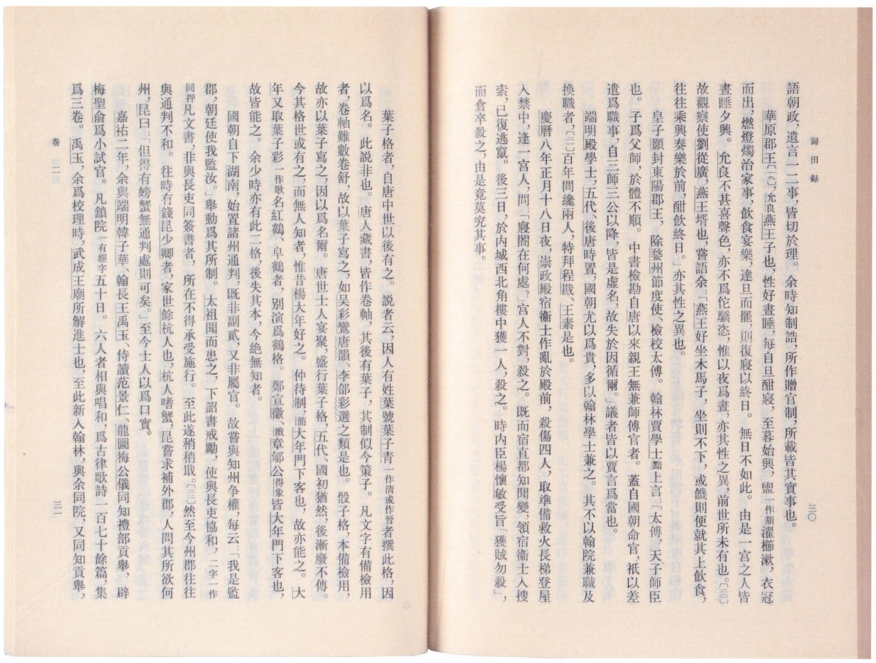
紙製のカードゲームを意味する「葉子戯」という言葉は唐代(618～960)の蘇鶚が書いた『杜陽雑編』に見える。ただ、どういうものかの記述がなく、後世のいわゆるカードゲームである葉子戯と同じであったどうかはわからない。

『事始』（大阪大学総合図書館蔵）



唐の後の前蜀の時代(907～925)、劉存、馮鑑らが書いた物事の起源を記した本である。「骰子」というさいころを表す項目があり、そこには「至唐末有葉子之戯(唐末に至りて葉子の戯有り)」とあるところから、初期の葉子戯はさいころを使うゲームだという説がある。

『帰田録』



歸田録 三〇

語朝政、退言二三事、皆切於理。余時知制誥、所作贈官制、所載皆其實事也。

華原郡王〔一〕允良燕王子也、性好晝睡、每自旦酣寢、至暮始興、盥〔一作頮〕濯櫛漱、衣冠而出、燃燈獨治家事、飲食宴樂、達旦而罷、則復寢以終日。無日不如此。由是一宮之人皆晝睡夕興。允良不甚喜聲色、亦不爲佗驅恣、惟以夜爲晝、亦其性之異、前世所未有也〔二〕。故觀察使劉從廣、燕王壻也、嘗語余「燕王好坐木馬子、坐則不下、或饋則便就其上飲食、往往乘輿奏樂於前、酣飲終日」、亦其性之異也。

皇子顥封東陽郡王、除婺州節度使、檢校太傅。翰林賈學士黯上言〔一〕太傅、天子師臣也。子爲父師、於體不順。中書檢勘自唐以來親王無兼師傅官者。蓋自國朝命官、祇以差遣爲職事、自三師三公以降、皆是虛名、故失於因循爾。議者皆以賈言爲當也。

端明殿學士、五代、後唐時置、國朝尤以爲貴、多以翰林學士兼之。其不以翰院兼職及換職者〔二〕百年間纔兩人、特拜程戡、王素是也。

慶曆八年正月十八日夜、崇政殿宿衛士作亂於殿前、殺傷四人、取準備救火長梯登屋入禁中、逢一宮人、問「寢閤在何處」、宮人不對、殺之。既而宿直都知聞變、領宿衛士入搜索、已復遁竄。後三日、於內城西北角樓中獲一人殺之。時內臣楊懷敏受旨、獲賊勿殺、而倉卒爰之、由是竟莫究其事。

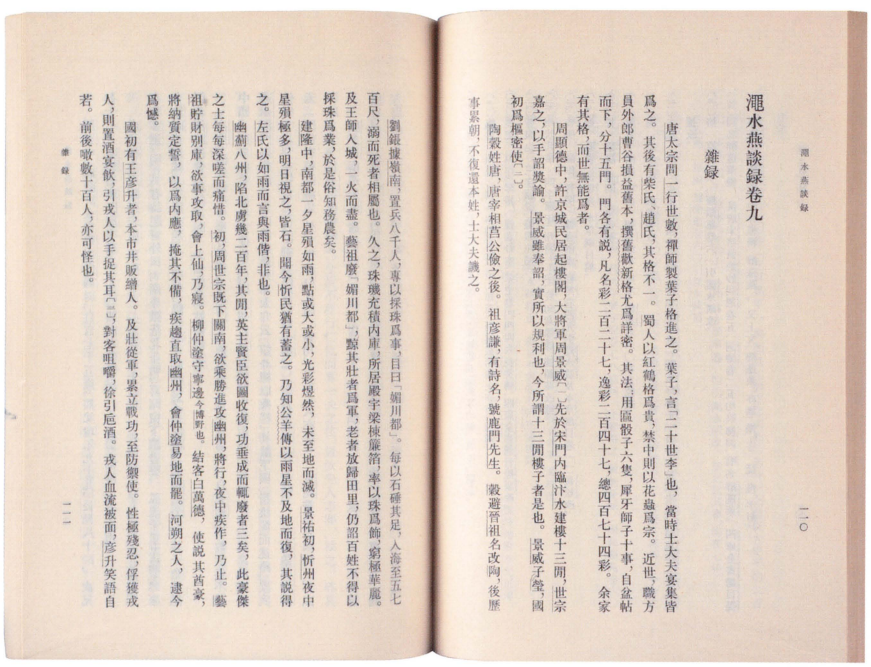
葉子格者、自唐中世以後有之、說者云、因人有姓葉號葉子青〔一作清或作皆〕者撰此格、因以爲名。此說非也。唐人藏書、皆作卷軸、其後有葉子、其制似今策子。凡文子有備檢用者、卷軸雖數卷舒、故以葉子寫之、如吳彩鸞唐韻、李郃彩選之類是也。骰子格、本備檢用、故亦以葉子寫之、因以爲名爾。唐世士人宴聚、盛行葉子格、五代、國初猶然、後漸廢不傳。今其格世或有之、而無人知者、惟昔楊大年好之。仲待制、嘗大年門下客也、故亦能之。大年又取葉子彩〔一作畫〕名紅鶴、皁鵝者、別演爲鵝格、鄭宣徽、惠章郎公、皆嘗皆大年門下客也、故皆能之。余少時亦有此二格、後失其本、今絶無知者。

國朝自下湖南、始置諸州通判、既非副貳、又非屬官。故嘗與知州爭權、每云「我是監郡、朝廷使我監汝」。事動爲其所制。太祖聞而患之、下詔書戒勵、使與長吏協和〔二〕字一作同心〕凡文書、非與長吏同簽書者、所在不得承受施行。至此遂稍稍裁〔三〕然至今州郡往往與通判不和。往時有錢昆少卿者、家世餘杭人也、杭人嗜蟹、昆嘗求補外郡、人問其所欲何州、昆曰「但得有螃蟹無通判處則可矣」。至今士人以爲口實。

嘉祐二年、余與端明韓子華、翰長王禹玉、侍讀范景仁、龍圖梅公儀同知禮部貢舉、辟梅聖俞爲小試官。凡鎖院〔一有都字五十日。六人者相與唱和、爲古律歌詩一百七十餘篇、集爲三卷。禹玉、余爲校理時、武成王廟所解進士也、至此新入翰林、與余同院、又同知貢舉、

宋の時代(960～1279)の政治家・学者の欧陽修が書いた様々な事物について記した本。唐の時代から葉子というゲームがあり士人の宴席で盛り上がったがその後廃れ、今は知る人もいないという記述がある。

『洽水燕談録』



洽水燕談録 二〇

洽水燕談録卷九

雜録

唐太宗問「行世數、禪師製葉子格進之。葉子、言「二十世李」也、當時士大夫宴集皆爲之。其後有柴氏、趙氏、其格不一。蜀人以紅鶴格爲貴、禁中則以花鼓爲宗。近世、職方員外郎曹谷損益舊本、撰舊歛新格、尤爲詳密。其法、用區骰子六隻、犀牙師子十事、自盆帖而下、分十五門。門各有說、凡名彩二百二十七、逸彩二百四十七、總四百七十四彩。余家有其格、而世無能爲者。

周顯德中、許京城民居起樓閣、大將軍周景威〔一〕先於宋門內臨汴水建樓十三間、世宗嘉之、以手詔奬諭。景威雖奉詔、實所以規利也。今所謂十三閒樓子者是也。景威子瑩、國初爲樞密使〔二〕。

陶穀姓唐、唐宰相莒公儉之後。祖彥謙、有詩名、號鹿門先生。穀避晉祖名改陶、後歷事累朝、不復還本姓、士大夫譏之。

劉鋹據嶺南、置兵八千人、專以採珠爲事、目曰「媚川都」。每以石碪其足、入海至五七百尺、溺而死者相屬也。久之、珠璣充積內庫、所居殿宇梁棟簾箔、率以珠爲飾、窮極華麗。及王師入城、一火而盡。藝祖慜「媚川都」、憫其壯者爲軍、老者放歸田里、仍詔百姓不得以採珠爲業、於是俗知務農矣。

建隆中、南都一夕星殞如雨、點或大或小、光彩煜然、未至地而滅。景祐初、忻州夜中星殞極多、明日視之、皆石。陽今忻民猶有蓄之。乃知公羊傳以雨星不及地而復、其說得之。左氏以如雨而言與雨偕、非也。

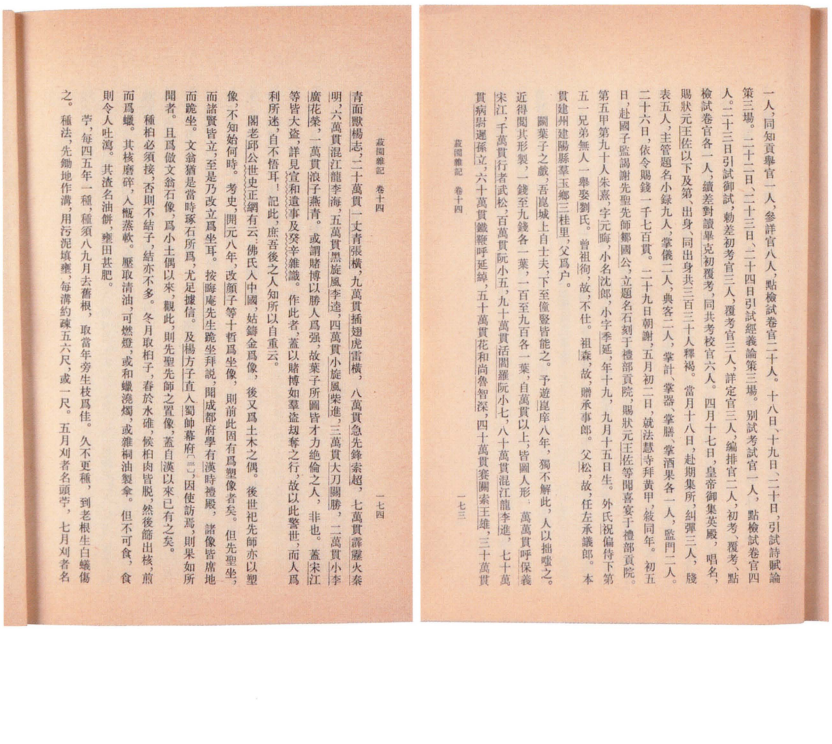
幽薊八州、陷北虜幾二百年、其間、英主賢臣欲圖收復、功垂成而輒廢者三矣、此豪傑之士每深嗟而痛惜。初、周世宗既下關南、欲乘勝進攻幽州、將行、夜中疾作、乃止。藝祖睹時知事、欲事攻取、會上仙、乃寢。柳仲塗守寧遠令博野也、結客白萬德、使說其酋豪、將納賓定誉、以爲內應、掩其不備、疾趨直取幽州、會仲塗易地而罷。河朔之人、逮今爲憾。

國初有王彥升者、本市井販繒人、及壯從軍、累立戰功、至防禦使。性極殘忍、俘獲戎人、則置酒宴飲、引戎人以手捉其耳〔一〕、對客咀嚼、徐引巵酒。戎人血流被面、彥升笑語自若。前後噉數十百人、亦可怪也。

宋の王辟之が記した書。唐の太宗の時代に葉子というゲームがあり、その遊び方として、6個の平らなさいころや10個の獅子を用いることなどが記されている。

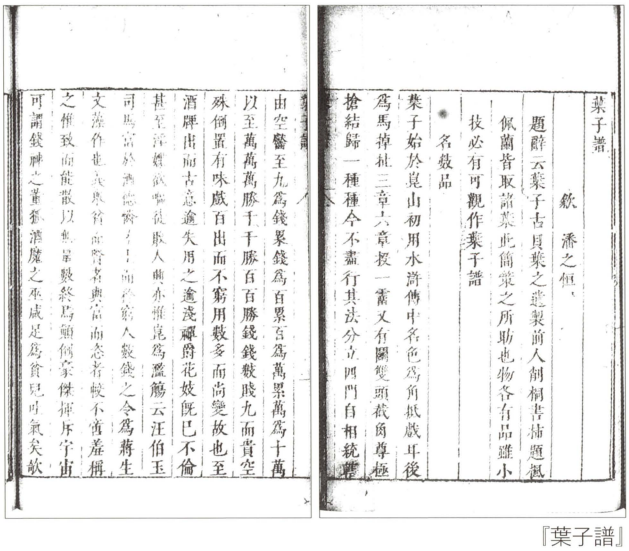
第３節 ｜ ４門の遊戯牌 ｜

『菽園雑記』

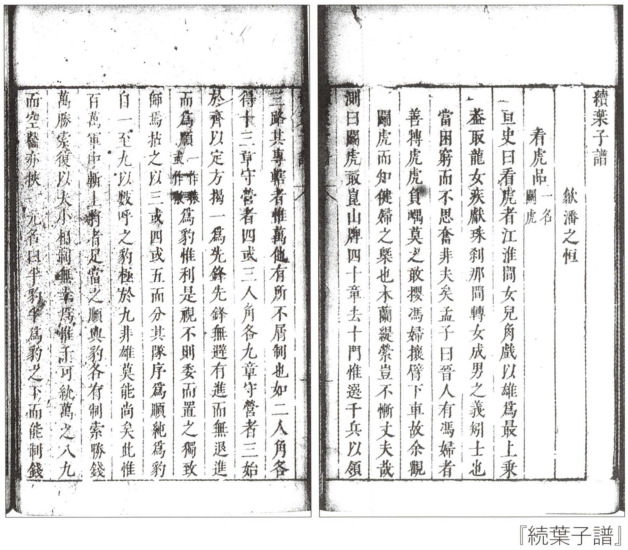


明の時代(1368～1644)になると葉子の具体的な内容を記した本が現れる。陸容が書いたこの本には葉子として、文銭、索子、萬字、十萬の4つの門(模様)、一文銭から萬萬貫まで38枚の札があり、水滸伝の登場人物が描かれているといったことが記されている。

『葉子譜』、『続葉子譜』(共に国立国会図書館蔵)



『葉子譜』



『続葉子譜』

明代の詩人、潘之恒が書いた葉子の専門書。前者には4つの門(模様)の40枚の札の概要が書かれ、後者には「看虎」「扯三張」「扯五張」など3種類の遊び方が書かれている。明代の葉子戯は明らかにカードゲームであった。

4門(4つの模様)の遊戯紙牌

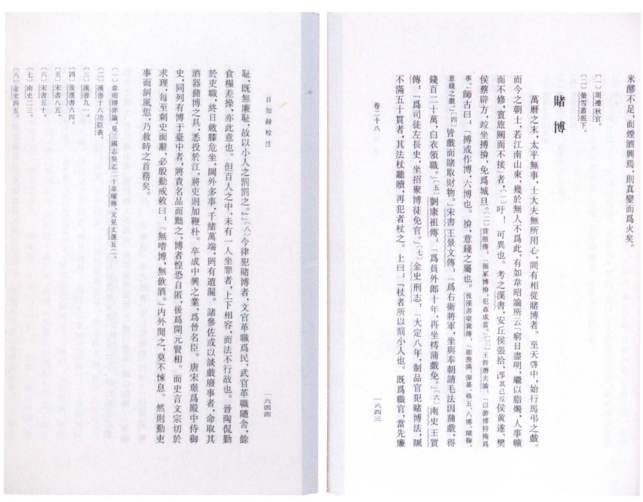


19世紀に中国にいたカウルズという人物から民俗学者のスチュアート・キューリンに送られたカードの写真。文銭、索子、万字、十万の4つの門(模様)があり『菽園雑記』に書かれている札と考えられている。

第4節 マーチャオ

明代から馬掉(または馬吊・馬弔とも表記される)というゲームが現れる。いずれもマーチャオと発音するもので、これがマージャンという言葉の元である。

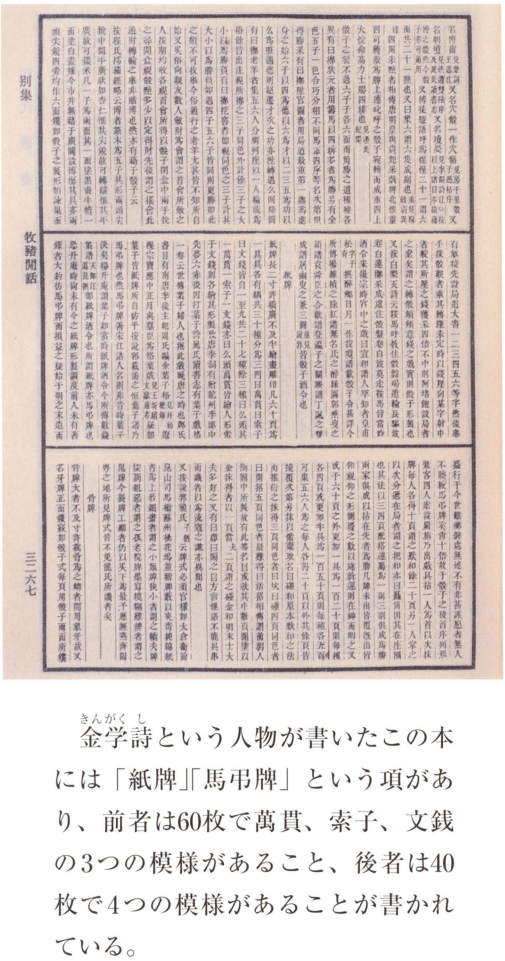
『日知録』



賭博

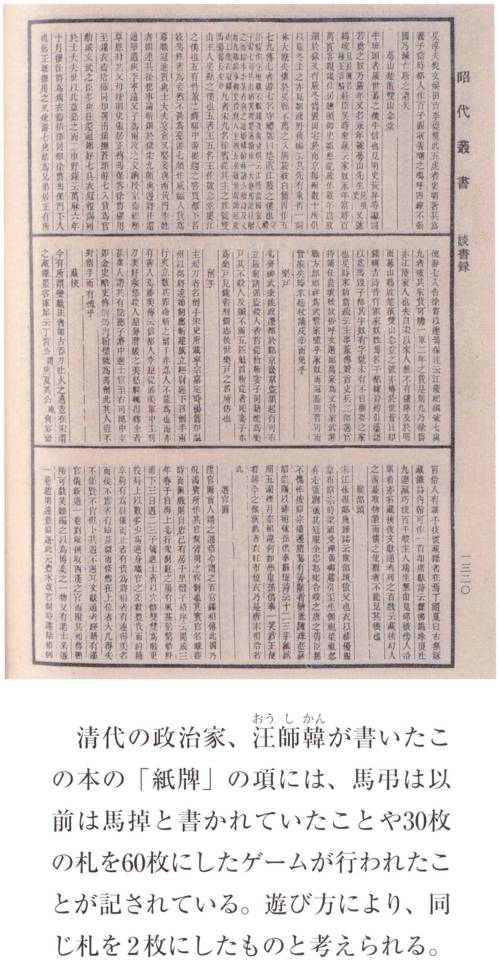
萬曆之末、太平無事、士大夫無所用心、則有相從賭博者。至天啓中、始行馬弔之戲。而今之朝士、若江南山東、幾於無人不爲此、有旦旦明、繼以晝夜、人事曠而不修、實業廢而不接者、可嘆也。考之漢書、宋氏侯張招、淫其妻遂、樊侯廞博徒賈伾、伾亦博徒、與廞飲博、數負進錢、廞怒、數鞭伾、伾復事廞、以情狀親、廞信愛之、數與飲博、伾

『牧猪閒話』（ぼくちょけんわ）



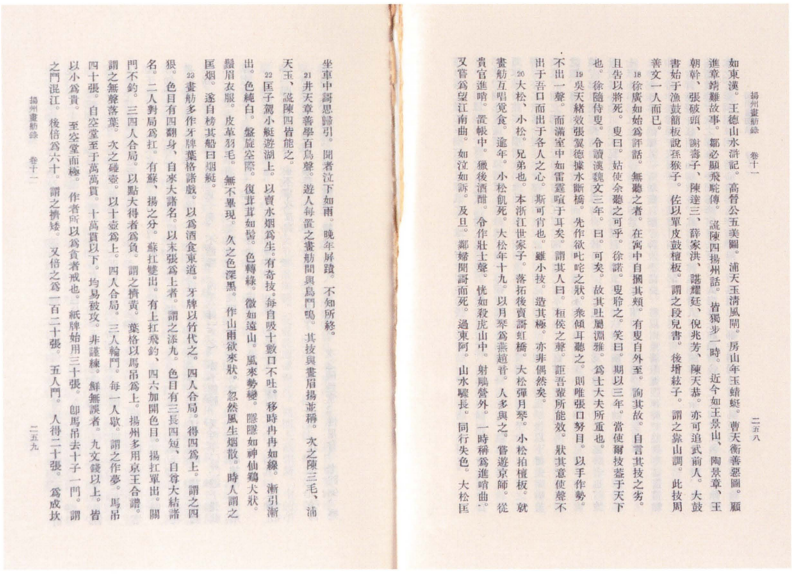
金学詩（きんがくし）という人物が書いたこの本には「紙牌」「馬弔牌」という項があり、前者は60枚で萬貫、索子、文銭の3つの模様があること、後者は40枚で4つの模様があることが書かれている。

『談書録』（だんしょろく）



清代の政治家、汪師韓（おうしかん）が書いたこの本の「紙牌」の項には、馬弔は以前は馬掉と書かれていたことや30枚の札を60枚にしたゲームが行われたことが記されている。遊び方により、同じ札を２枚にしたものと考えられる。

『揚州画舫録』（ようしゅうがほうろく）



清代の戯曲作家、李斗（りと）のこの書には、馬吊の一つの門を除き、倍にした60枚の札、さらに倍にした120枚の札が作られたことが記されている。マージャンも含め現在のカードは十万の模様がなくなっているが、3つの模様のゲームが流行り、不要とされたのだろう。このように同じものが4枚ずつある今のマージャンに近づいていったのである。

第５節 中国の紙牌

中国のゲームカードはいくつかに分類することができる。一つはこれまで紹介してきたお金の模様を元にしたもので、銭牌系とでも呼ぶことができよう。これとは別に、さいころをデザインしたゲーム札や、漢字一字が書かれたゲーム札が存在する。

また材質の面からでは、紙製のゲームカードと別に動物の骨や角や象牙でできたものが作られている。こちらは紙牌に対して骨牌・牙牌と呼ばれた。日本でかるたに骨牌という文字を当てることがあるが、中国から日本に入ったカードの中で骨牌が主流だったためであろう。

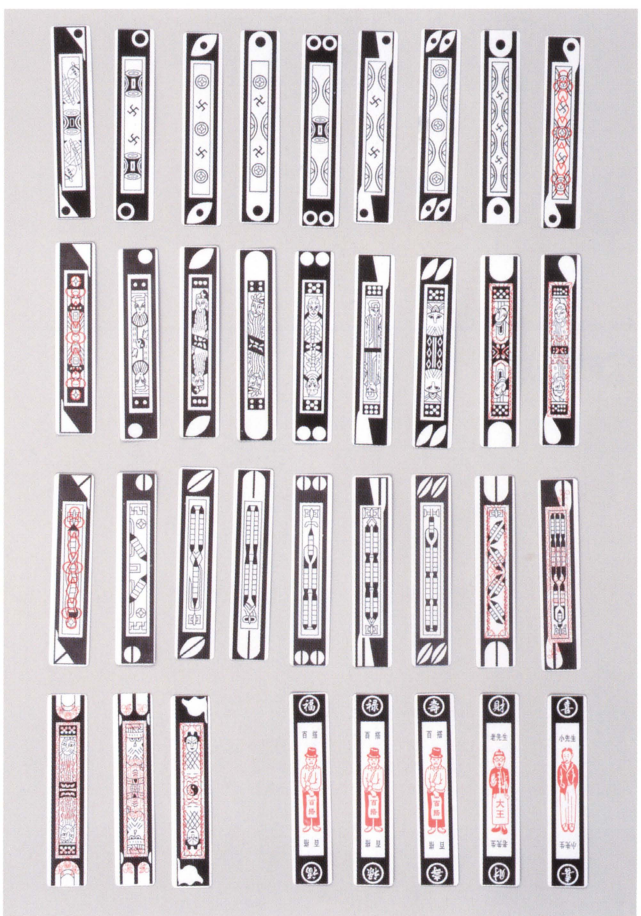
用途の面からは酒牌というものが存在する。通常のカードが配ったり、出したりして勝敗を競うものであるのに対し、酒牌は酒の席で用いられる遊戯札で様々な指示が書いてあり、めくった者がそれを読んで該当の者が酒を飲むというものであった。

1 銭牌系のカード

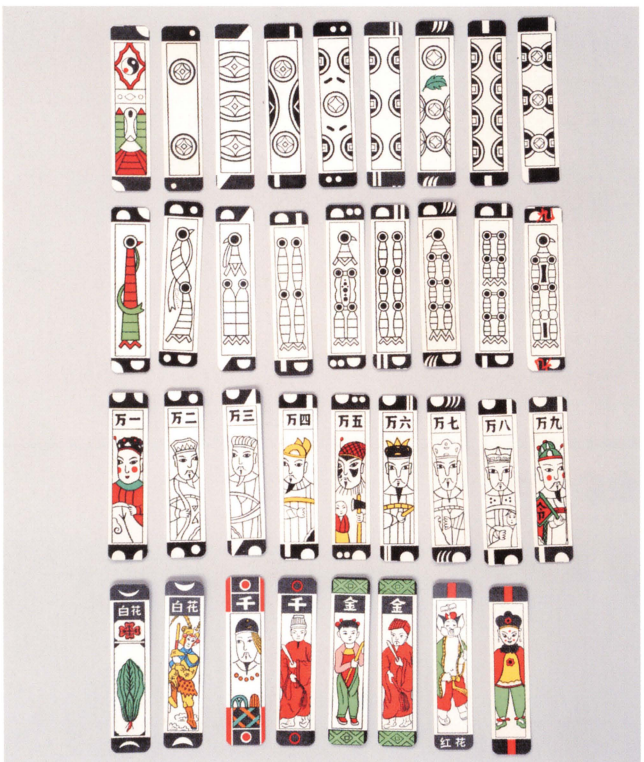
客家牌（ハッカ）



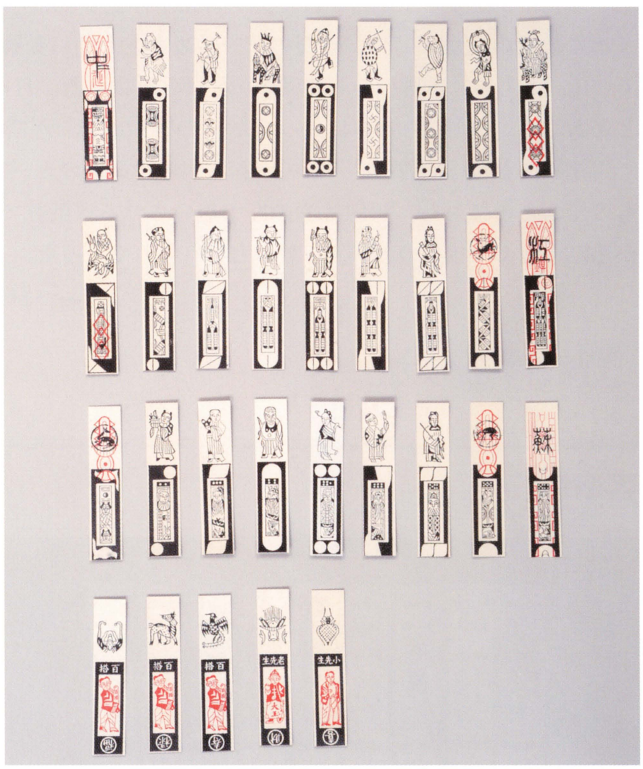
金条紙牌



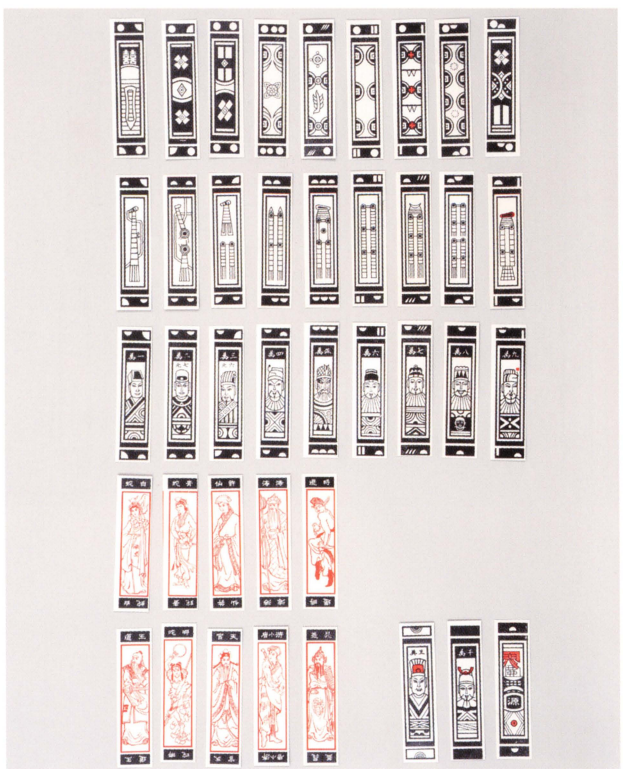
猴王紙牌



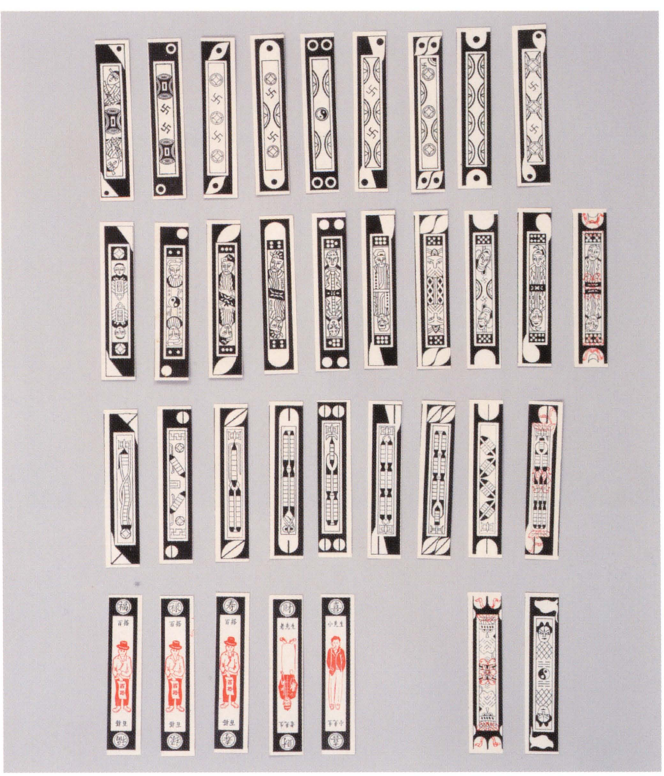
金鹿紙牌



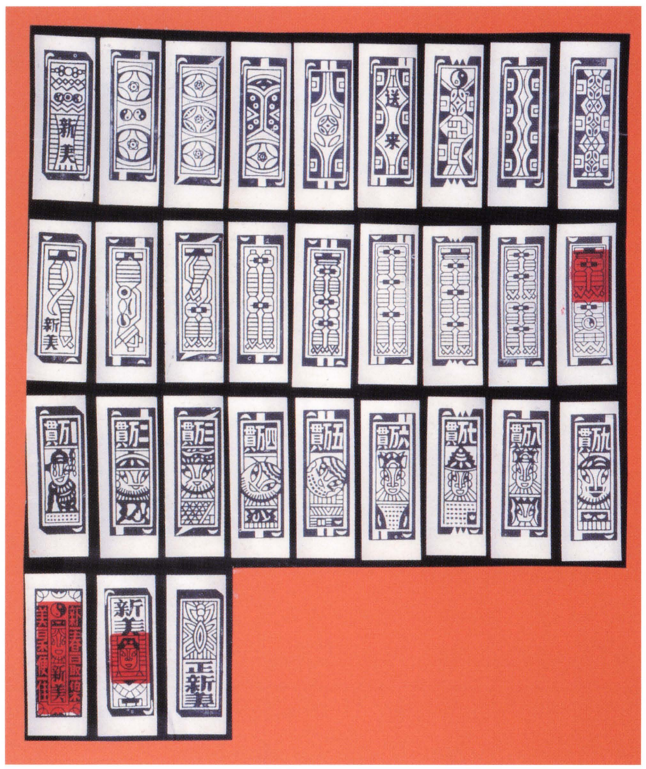
伝統紙牌



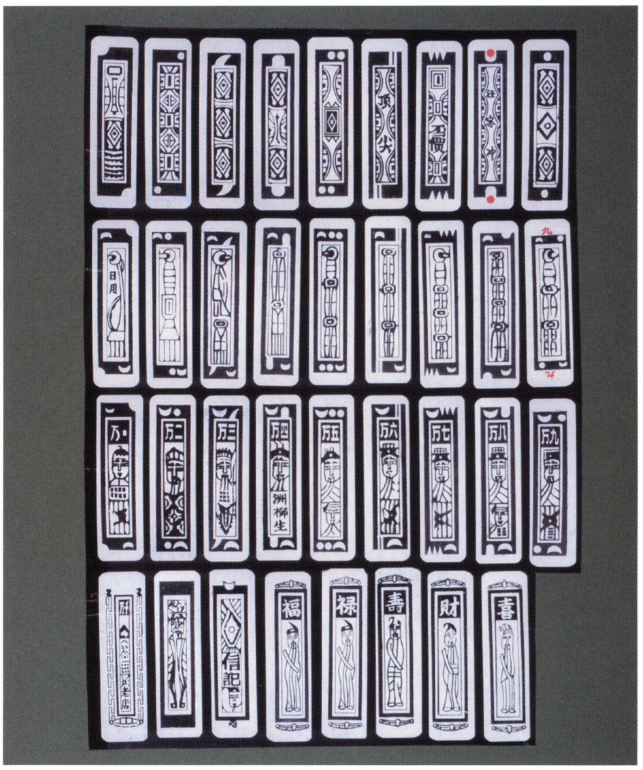
宮廷紙牌



福建紙牌

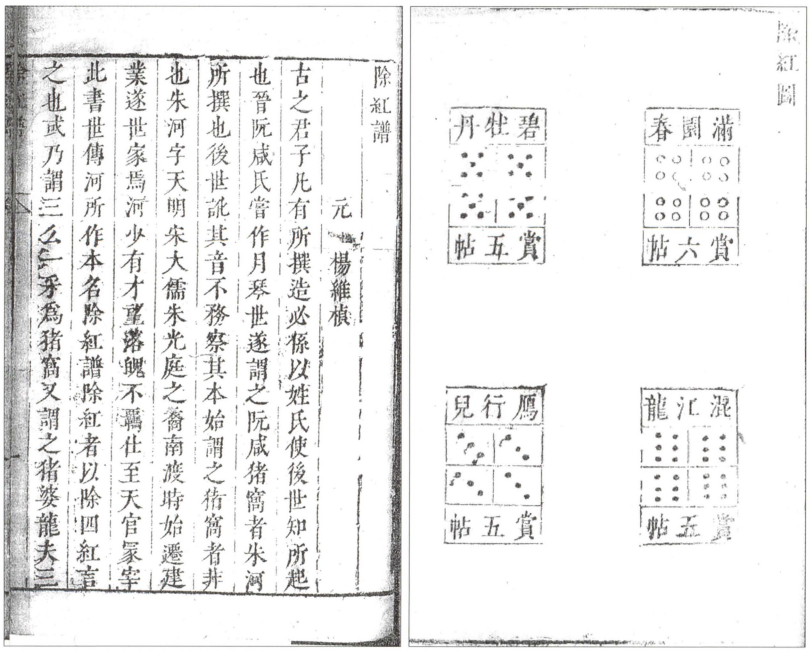


康楽牌



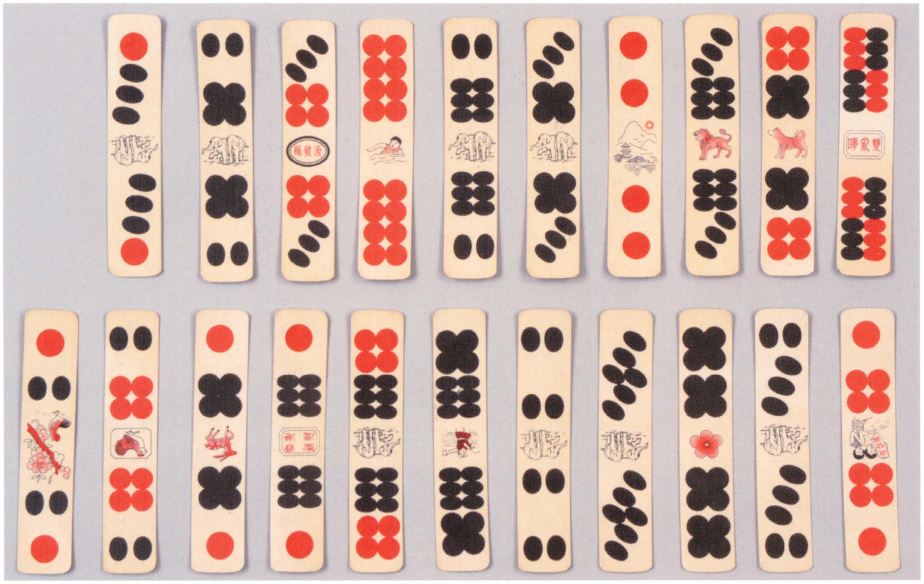
2 さいころ系のカード

『除紅譜』（国立国会図書館蔵）



元代の詩人、楊維楨（よういてい）が書いたさいころゲーム「除紅」の遊び方の本。4個のさいころを振るゲームで、出た目によって役と点数が決まる。例えば4が4個出ると「満園春」という役で6点、5が4個出ると「碧牡丹」という役で5点となる。全部で60の役がある。

十五湖牌



さいころ２個一組が１枚に描かれたゲームカード。さいころ２個の目を１枚の札にしたものと考えられる。2枚の組み合わせによって名称や点数があり、除紅などが変化したと思われる。以下の川牌も同様のカードである。

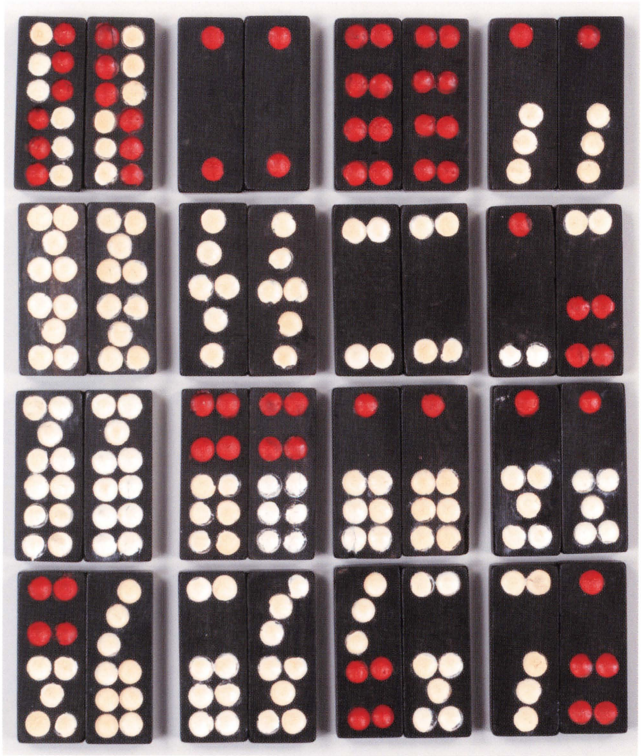
水滸伝川牌



紅楼夢川牌



天九牌



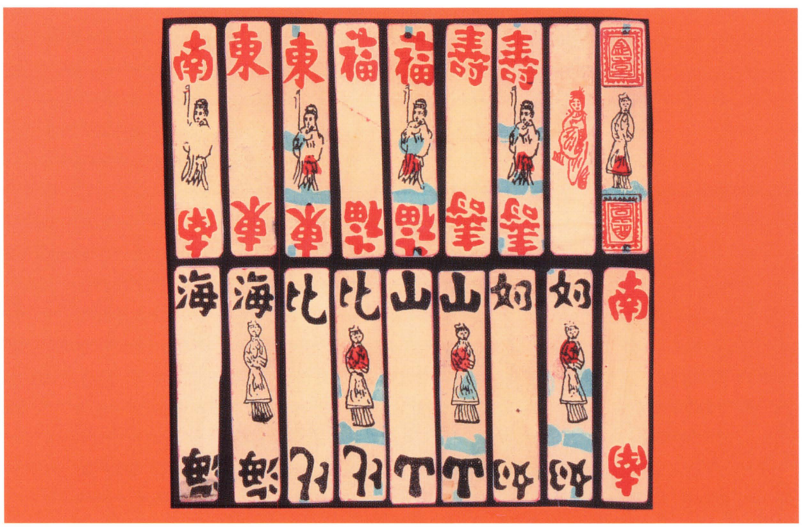
紙の牌に対し、骨牌・牙牌と呼ばれる厚みのある遊戯札が遊ばれた。天九牌はさいころを2個つなげた形の牌で32枚。うち10種類は1枚だけで武牌と呼ばれ、11種類は2枚ずつあり文牌と呼ばれる。遊び方は十数種あることがわかっている。西洋に渡りドミノ牌になったと考えられる。現在のマージャンの点棒のデザインの元でもある。

3 漢字の書かれたカード

二七十牌



娃二牌



駱駝牌



4 酒牌

酒牌は酒席や宴席で用いられる遊戯札で、一般的な遊戯札が勝敗を競うことを主な目的としているのに対し、酒席・宴席で楽しむこと、席を盛り上げることを目的として用いられる。

水滸葉子



明代末清代初の文人、陳洪綬(ちんこうじゅ)(1598～1652)が描いたカード絵。ゲームカード一枚一枚に水滸伝の登場人物を描いている。カードは4種40枚で、札の上部に名称として一文銭、一万貫などの金額が書かれており、その名称は『菽園雑記』や『葉子譜』のものに似ている。

博古葉子



陳洪綬が書いたゲーム札。4つの門(種類)の48枚のカードで、一枚一枚に絵と酒令(酒の席での指示。「○○の者が一杯飲む」といった文)が描かれている。札の構成は『水滸葉子』と若干異なっている。

第５節　｜中国の紙牌｜

列仙酒牌



清代末期の画家、任熊(1823～1857)が描いた酒牌。中国古代の有名人の絵に加え、どういう人が酒を飲むかという指示(酒令)が書かれている。

第６節　｜日本への伝来｜

『桂林漫録』

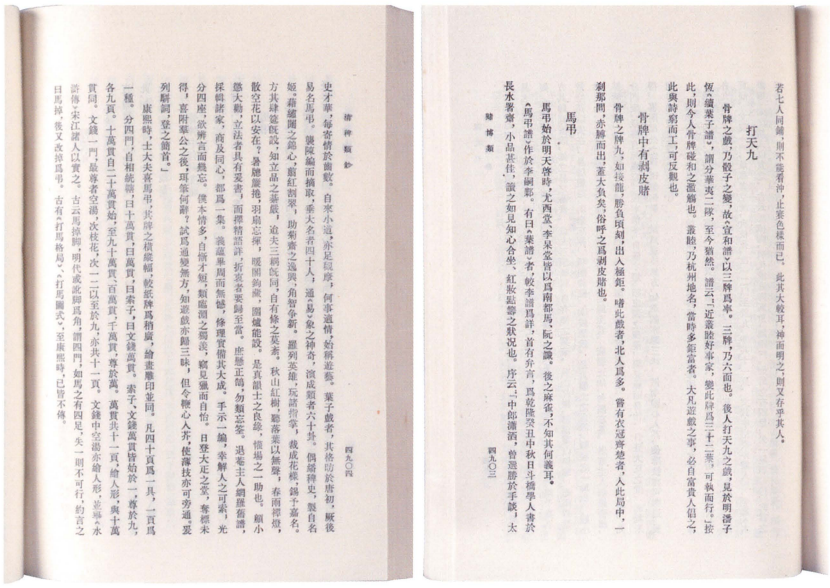


江戸中期の戯作者で平賀源内の弟子だった桂川中良(宝暦六(1756)年～文化七(1810)年)が書いた本。房総地方に中国人たちが流れ着き、立ち去った後に遊戯札が1枚発見されたことが記録されている。「歌留多」と遊戯札であること、札に描かれている人物が三国志の登場人物である燕青であることを記しており、中国の遊戯札に関する知識を既に持っていたのではないかと思われる。

一方、室町末期にポルトガルから持ち込まれた遊戯札は、カルタと呼ばれ、デザインを真似た札が多数作られて熱狂的に遊ばれた。そのポルトガルの札が、実は中国から伝わったものであったことがわかったのは最近のことである。

第７節 ｜マージャンの誕生と発展｜

『清稗類鈔』



清代に徐珂という人物が書いた総合百科事典。「賭博」という項目があり、遊湖や碰和という紙牌や馬弔の後に「麻雀」が説明されている。札が136枚あり、筒、索、萬の3種に東西南北白発中という札があると説明されており、これは現在のものと同じである。

マージャンの解禁



マージャン中国で復活

民衆に活気？堕落？

お金はかけず 点を争わず あがればよい

少女佚、勤務先の上司を入れてマージャンを楽しむ近隣の労働者夫妻（川辺の特派員撮影）

『読売新聞』昭和56（1981）年7月31日

第二次大戦後、禁止されていた中国のマージャンは、文化大革命終了後に解禁された。もちろん賭博は禁止だが、次第に大衆に広まっていった。

世界麻将ネットワークのウェブサイト



中国では、マージャンの解禁により様々なマージャンの団体が作られた。ルールを決め、大会を開催するなどの活動を行っている。

国際大会のパンフレット、賞状、優勝楯



大会の中で大きなものは、海外からも選手を募り国際大会と称している。日本人も何度も出場している。中国のルールは日本では中国麻将と呼ばれており、日本国内でも中国ルールの大会が開催されている。

マージャンの博物館



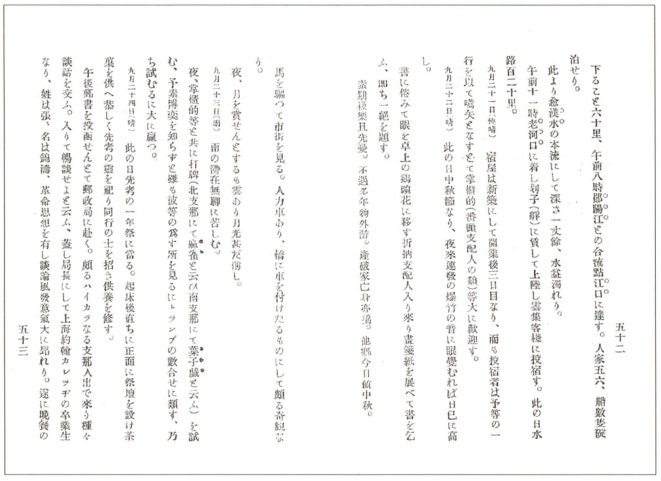
麻将起源地陳列館（寧波市）



麻将与茶文化博覧館（成都市）

紙牌のデザインを骨牌に刻み、現在のマージャンにつくりあげたのは寧波の陳魚門という人物だと言われている。浙江省の寧波市には2001年、マージャンの博物館がオープンした。また四川省の成都市ではマージャンが盛んで、お茶と共に当地の名物ということで、マージャンとお茶に関する博物館が2008年にオープンした。

『支那百題』(京都女子大学蔵)



下ること六十里、午前八時郡陽江[1]との合流點江口[2]に達す。人家五六、船數艘碇泊せり。

此より急流水の末流にして深さ一丈餘、水盛潤れり。

午前十一時老河口[3]に着し河子(艀)に乗して上陸し雲集客棧に投宿す。此の日水路百二十里。

九月二十一日(晴)　宿屋は新築にして開業後三日目なり、面も投宿者は予等の一行を以て嚆矢となすを以て掌櫃的(番頭支配人の意)等大に歓迎す。

九月二十二日(晴)　此の日休憩なり、夜楽連後の爆竹の音に眼醒むれば日已に高し。

書に倦みて眼を卓上の鶏頭花に移す折柄支配人入り来り書簡紙を展べて書を乞ふ、因ち一絶を題す。

霜期猶架且先覺。不遇老年物外清。應破寒巴[4]尋酒客。祖鴉今日値中秋。

馬を驅つて市街を見る。人力車ありて、橋に車を待けたるものにして頗る奇観なり。

夜、月を賞せんとするも雲ありて月光見へず。

九月二十三日(曇)　雨の滞在無聊に苦しむ。

夜、掌櫃的等と共に打鶏(北支那にて骰子盤と云ふ)を試む、予葉博塞を知らずと雖も彼等の骰子を見るにトランプの數合せに類す、乃ち試むるに大に贏つ。

九月二十四日(晴)　此の日先考の一年祭に當る。起床後直ちに正面に祭壇を設け茶菓を供へ恭しく先考の霊を祀り同行の士を招き供養を修す。

午後郷書を裁して鄭政局に赴く。頃ろイカラなる支那人出で來り種々談話を交ふ。入りて暢談せよと云ふ、蓋し局長にして上海約翰カレッヂの卒業生なり、雑誌彙、名は鎬鏞、革命思想を有し議論風發意氣大に昂れり。遂に晩餐の

五十二

五十三

中国に滞在していた日本人、松本華陵(本名：清司)氏が大正9年に出版した、中国について記した書。前半は事物の紹介で、後半には付録として2ヶ月ほど中国国内を旅した日記がつけられている。明治40(1907)年9月23日の項には初めてマージャンを見、体験したことが記されている。現在わかっている、日本人がマージャンをした最古の記録である。

『満韓ところどころ』



満韓ところどころ

夏目漱石

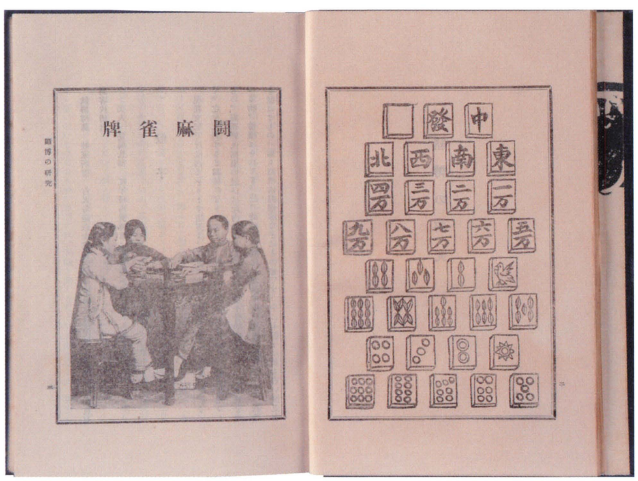
支那の方にいる日本人は、どうかすると、支那人を軽蔑し過ぎる傾向がある。(中略)

(中略)

五六十枚程四人で分けて、それを色々に並べ更へて…

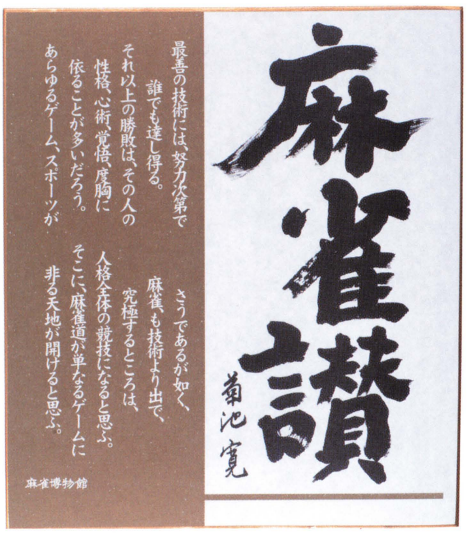
夏目漱石は明治42(1909)年9、10月に満州と朝鮮を旅行し、その記録を朝日新聞に連載した。明治42年11月19日の新聞には、中国人がマージャンをしているのを見たことが書かれているが、漱石はマージャンを知らなかったようで「将棋の飛車角に当る札を五六十枚程四人で分て、それを色々に並べ更へて…」と書いている。

『支那風俗』



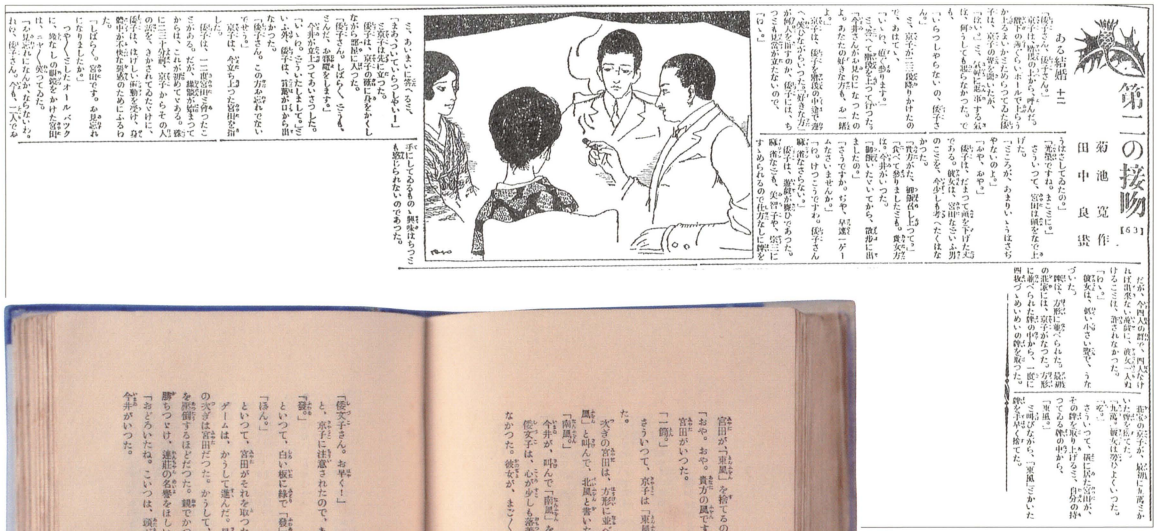
中国文学研究者の井上紅梅(本名：井上進)が発行した中国に関する情報を網羅した雑誌。完結後、3巻の書籍として出版された。第2巻の娯楽の部には十数種のゲームが取り上げられ、マージャンは口絵にも掲載されている。

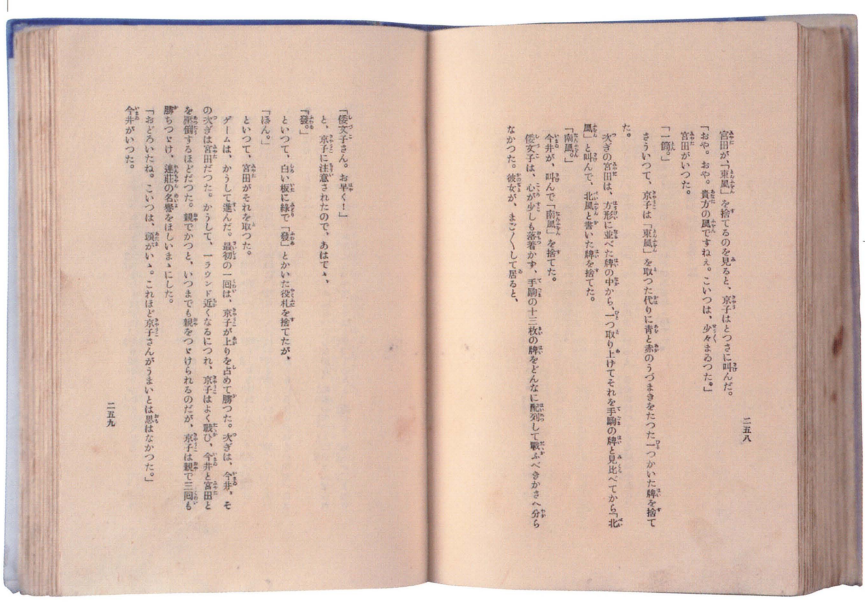
菊池（きくち） 寛（かん）



本名は寛(ひろし)。明治21(1888)年香川県生まれ。『父帰る』や『恩讐の彼方に』などで知られる。将棋や競馬や麻雀を好み、昭和4(1929)年に設立された日本麻雀連盟の初代の総裁を務めた。「麻雀讃」はその素晴らしさを表した名文である。

『第二の接吻』

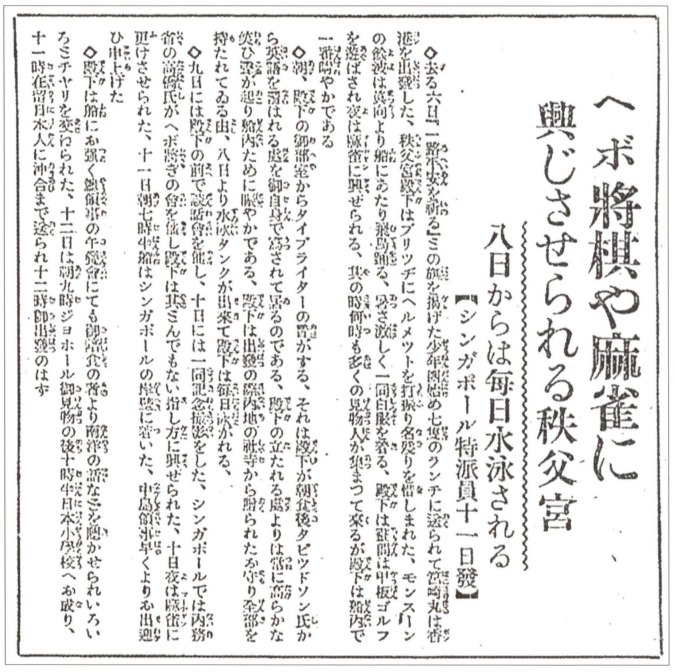

第二の接吻 [3]
菊池寛作
田中良畫
ある結婚 十二


宮田が「東風」を捨てるのを見ると、京子はとつさに叫んだ。
「おや。おや。貴方の風ですね。こいつは、少々まるつた。」
宮田がいつた。
「二鶴。」
まういつて、京子は「東風」を取つた代りに青と赤のうづまきをかいた一つかいた牌を捨てた。
次ぎの宮田は、が形に覚えた牌の中から一つ取り上げてそれを手前の牌と見比べてから、北風と呼んで、北風と書いた牌を捨てた。
「南風。」
今井が、叫んで「南風」を捨てた。
京子は、心が少しも落着かず、手前の十三枚の牌をどんなに配列して戦ふべきかと分らなかつた。彼女が、まごつくしてゐると、

「優子さん、お早く！」
と、京子に注意されたので、あはてゝ、
「發。」
といつて、白い板に緑で「發」とかいた役牌を捨てたが、
「ぽん。」
といつて、宮田がそれを取つた。
ゲームは、かうして進んだ。最初の一回は、京子が上りをものにした。次ぎは、今井。その次ぎは宮田だつた。かうして、一ラウンド遊くなるにつれ、京子はよく戦ひ、今井と宮田とを圧倒するほどだつた。親でかつと、いつまでも親をつゞけられるのだが、京子は親で三回も勝ちつゞけ、連続の名誉をほしいまゝにした。
「おどろいたね。こいつは、頭がいゝ。これほど京子さんがうまいとは思はなかつた。」
今井がいつた。

菊池寛の小説。大正14年から朝日新聞に連載された。登場人物がマージャンをする場面があり、当時の牌の呼び方などを伺い知ることができる。

大正時代の新聞記事



ヘボ將棋や麻雀に興じさせられる秩父宮

八日からは毎日水泳される

【シンガポール特派員十一日發】

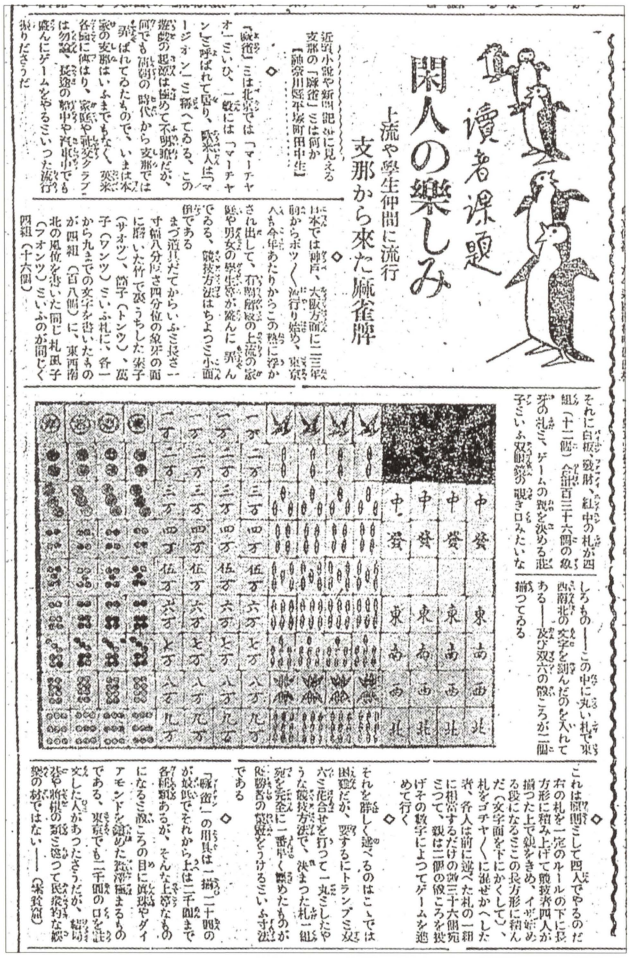
◇去る六日一路英領を指すこの艦を揚げた少年團始め七萬のランチに送られて宮崎丸は香港を出發した、秩父宮殿下はブリッヂにヘルメットを打振り名殘りを惜しまれた、モンスーンの餘波は英向より船にあたり艦島動搖し、殊に激しく一同白服を着る、殿下は當艦は甲板ゴルフを遊ばされ夜は麻雀に興ぜられる、其の時間時も多くの見物人が集まつて來るが殿下は艦内で一番閑やかである

◇潮、殿下の御部屋からダイブライターの置かれる、それは殿下が朝食後タピドソン氏から英語を習はれる處を御自身で寫されて居るのである、殿下の立たれる處よりは餘に高らかな笑ひ聲が起り艦内ために暗やかである、殿下は出發の際各地の新聞等から贈られたお守り全部を持たれてゐる由、八日より水泳タンクが出來て殿下は毎日泳がれる、

◇九日には殿下の前で講演會を催し、十日には一同記念撮影をした、シンガポールでは内務省の高橋氏がヘボ將棋の會を催し殿下は其さんでもない指し方に興ぜられた、十日夜は麻雀に興けさせられた、十一日朝七時半艦はシンガポールの埠頭に着いた、中島領事早くよりお出迎ひ申上げた

◇殿下は艦にお强く御領事の午餐會にても御滿食の體より南洋の話などを聞かせられいろいろとチヤリを言はられた、十二日は朝九時ジョホール御見物の後十時半日本小學校へお成り、十一時在留日本人に神合まで送られ十二時御出發のはず

『東京朝日新聞』大正14(1925)年6月12日11面



讀者課題

閑人の樂しみ

上流や學生仲間に流行

支那から來た麻雀牌

近頃小説や新聞紙に見える支那の「麻雀」とは何か【神奈川縣平塚町田中生】

◇「麻雀」とは牛骨では「マーヤオ」といひ、一般には「マーチャン」と呼ばれてゐる、この遊戯の起源は詳かでないが、何でも清朝の時代から支那では廣く行はれてゐたもので、いま支那の家の家庭はふまでもなく、各種の商店や娯樂クラブは勿論、旅館の客室や汽車の中でも盛んにゲームをやるといつた流行

日本では神戸、大阪方面に三年前から赤ボツ〳〵行はれ、東京人も今年あたりからこの點に浮かされ出して、石川縣の上流の家庭や男女の學生が盛んに興んでゐる、競技方法はちよつと小面倒である

まづ牌八分四分位の象牙の面に竹、七竹で表うらした表子（サボツ）、筒子（トンツ）、萬子（ワンツ）といふ札に、各一から九までの文字を書いたもの四組（百八個）に、東西南北の風位を書いた同じ札風子（フオンツ）といふのが同じく四組（十六個）

それに白板（發財、緑字の札が四組（十二個）、合計百三十六個の牌を洗ひ混ぜて、各人が十三個宛の牌を取つて、自分の前に並べる、これが競技の準備である――次が競技の順序であるが、これは二種ある――一つは四人で四方の牌を一定のルールの下に長方形に積み上げて競技者四人が順次に取つたり捨てたりして、イ號から順次に右方へ廻つて行くのと、ロ號の如く四人が各自に積み上げた牌を中央に集めて、それを各自が取つたり捨てたりして行くのとである

◇これは賭博として四人でやるのだから、各人は前に述べた札の一組に相當するだけの點數（金額）を決めて置いて、競技の終つた時に點數の多い者が勝ちで、少ない者が負けになるのである、要するに一番早く自分の手許に同じ札を揃へた者が勝ちになるのである

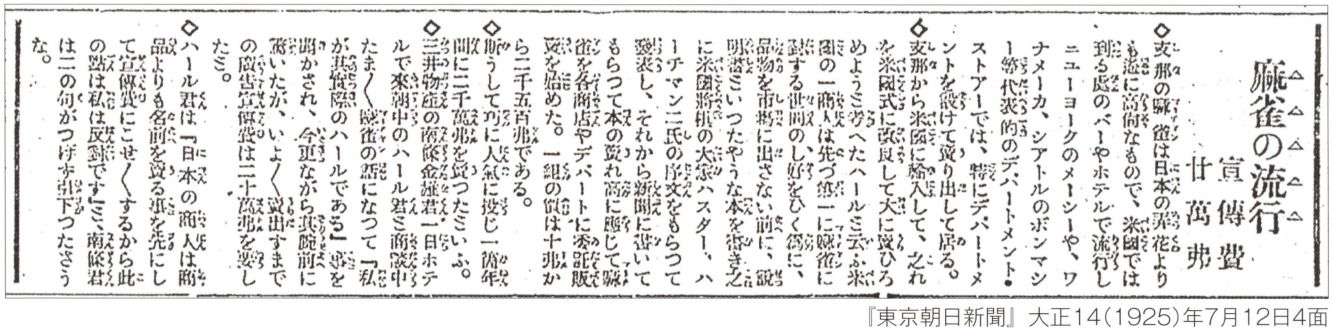
◇それを詳しく述べるのはここでは面倒だが、要するにトランプの競技と似た點があるが、そんな點なものでなくダイアモンドを揃へた點に當たるものである、要するに二個の札を揃へた者が勝ちになるのである

◇「麻雀」の由來は一説に二十四孝が發明でそれから上は二千個まで各種類あるが、そんな點なものでなくダイアモンドを揃へた點に當たるものである、要するに二個の札を揃へた者が勝ちになるのである

◇これは賭博として四人でやるのだから、各人は前に述べた札の一組に相當するだけの點數（金額）を決めて置いて、競技の終つた時に點數の多い者が勝ちで、少ない者が負けになるのである、要するに一番早く自分の手許に同じ札を揃へた者が勝ちになるのである

◇それを詳しく述べるのはここでは面倒だが、要するにトランプの競技と似た點があるが、そんな點なものでなくダイアモンドを揃へた點に當たるものである、要するに二個の札を揃へた者が勝ちになるのである

『東京朝日新聞』大正13(1924)年8月24日2面



麻雀の流行

宣傳費

廿萬弗

◇支那の麻雀は日本の骨牌よりも遙に高尚なもので、米國では到る處のバーやホテルで流行しニューヨークのメーシーや、ワナメーカ、シアトルのボンマシー等代表的のデパートメントストアーでは、特にデパートメントを設けて賣り出して居る。

◇支那から米國に輸入して、これを米國式に改良して大に賣ひろめようと夢へたハールミ云ふ米國の一商人は先づ第一に麻雀に關する世間の知識を廣くする爲に、品物を市場に出さない前に、廣告をしやうといつたやうな本を書き之に米國將棋の大家ハスター、ハーチマン二氏の序文をもらつて發表し、それから新聞に書いてもらつて本の賣れ高に應じて麻雀を各商店やデパートに委託販賣を始めた。一組の價は十弗から二千五百弗である。

◇斯うして初に人氣に投じ一萬部に二千萬弗を賣つたといふ。

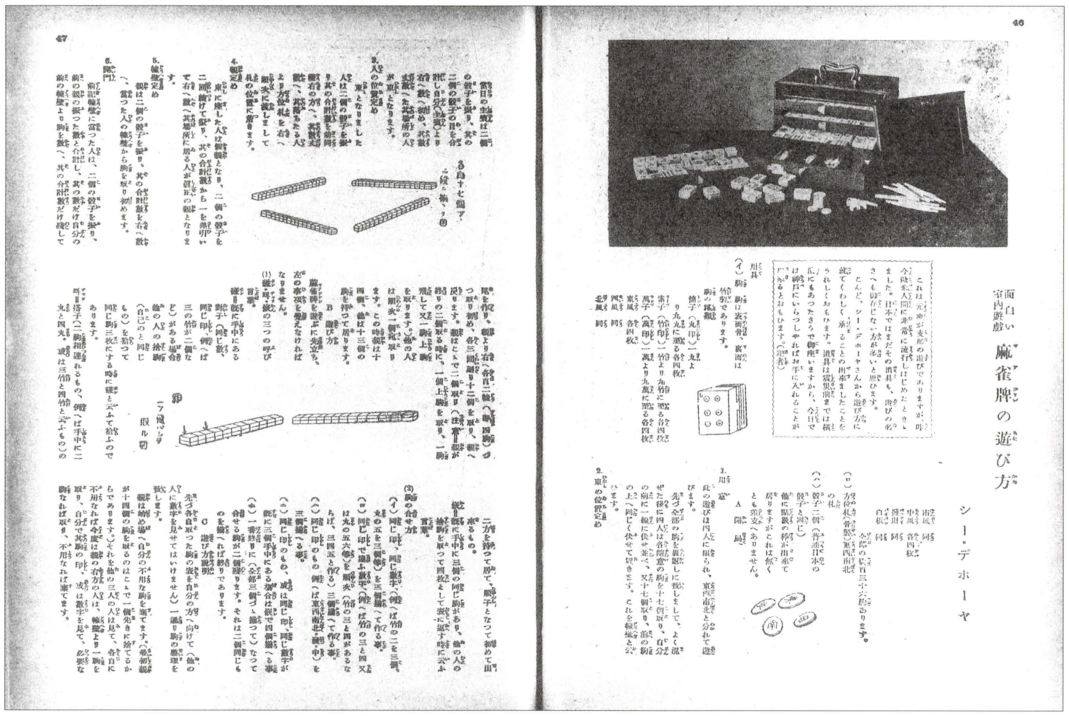
◇三井物産の南條金雄君一日ホテルで來朝中のハール君と商談中たまゝ〳〵麻雀の話になつて「私が其實際のハールである」と名を明かされ、今更ながら其廣告前に驚いたが、いよ〳〵發出すまでの廣告宣傳費は二十萬弗を要したさ。

◇ハール君は「日本の商人は商品よりも名前を賣る事を先にして宣傳費にせく〳〵するから此の點は私は反對です」と南條君は二の句がつげず引下つたさうな。

『東京朝日新聞』大正14(1925)年7月12日4面

大正末期、マージャンは本格的に日本に持ち込まれた。最初に持ち込んだのは名川彦作という教師だといわれている。次第に流行し、新聞や雑誌にも取り上げられるようになった。

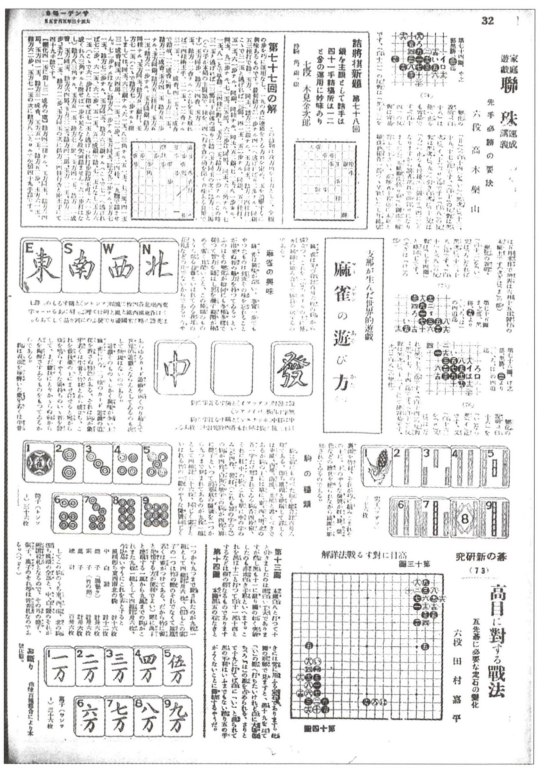
大正時代の雑誌記事



面白い室内遊戯 麻雀牌の遊び方

シー・デホーヤ

『婦人画報』大正13(1924)年1月号



麻雀の遊び方

『サンデー毎日』大正13(1924)年1月号

雑誌『サンデー毎日』の大正13年1月号にはマージャンの解説が掲載され、『婦人画報』の大正13年1月号には、口絵に女性たちがマージャンをする写真が、また本文にはマージャンを紹介する記事が掲載されている。中国から来たエキゾチックな社交ゲームとして紹介されており、賭博などのいかがわしさは微塵もない。

昭和初期のマージャン本



昭和初期にはマージャンに関する本が数多く出版された。その数の多さを見れば、当時のマージャンの人気ぶりが窺い知れる。

戦前のマージャン牌





昔のマージャン牌といえば象牙や骨でできたもの、と思いがちだが、
戦前には木を彫ったものや紙を貼ったものも作られていた。

昭和の新聞記事



日曜娯樂ページ

春の宵をつくす「麻雀」いろ〳〵話

六千圓を抱いたまゝ嬉し死した本場一支那の爺さん

マージャンへ行くといつて叱られた男

麻雀時代の一九三〇年

麻雀の春宵

『読売新聞』昭和5(1930)年3月24日夕刊3面

廿五日から麻雀欄の新設

兩國一流選手を集め

日華對抗麻雀大決戰

新聞界の新機軸「雀譜」と戦評の連載

江代理公使と本社の優勝盃

讀賣新聞社

『読売新聞』昭和5(1930)年6月８日10面



麻雀欄

機先を制す 興味ある好取組

日華對抗戦(13) 第四回戦

北平一

東風戦第六局

苦しい打牌

門子が餘る

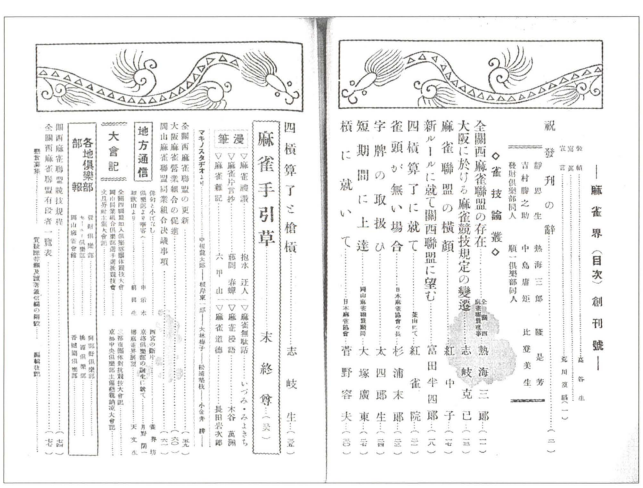
東々の好機會

自摸神の順序

初めの配牌

『読売新聞』昭和28(1953)年4月3日7面

戦前の雑誌



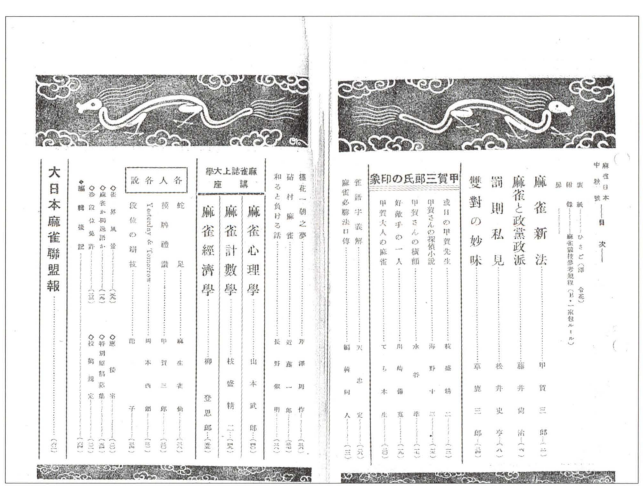
麻雀手引草

大會記

地方通信

都倶樂部報

『麻雀界』昭和5(1930)年 創刊号



麻雀新法

麻雀と政黨政派

罰則私見

雙對の妙味

大日本麻雀聯盟報

『麻雀日本』昭和7(1932)年 創刊号

人気に伴い、いくつかのマージャン雑誌が発刊されたが、いずれも数年で廃刊となっている。入門書や戦術書は売れても、継続的にマージャンの情報を求めていたり、プロの世界の動きまで興味を持ったりする者は少なかったようである。

インパールの枕木牌



第二次大戦中、インド北部の都市、インパールの捕虜収容所にいた日本人捕虜が収容所内で手作りしたマージャン牌。敷設した鉄道の枕木で作られている。添付されているのは紙幣ではなく軍票（軍隊内だけで通用する紙幣）で、これを使って行われた。

スガモプリズン牌



第二次大戦後、極東軍事裁判で戦犯となり、東京巣鴨にあった刑務所に収監された囚人たちが作った牌。作業用の木材の端材で作られており、点棒は歯ブラシの柄を加工したものである。

第４節 戦後のマージャン

戦後の新聞、雑誌



麻雀タイムス

壹號

日本麻雀聯盟創立趣意書

日本麻雀聯盟競技規程

『麻雀タイムズ』昭和23(1948)年 創刊号



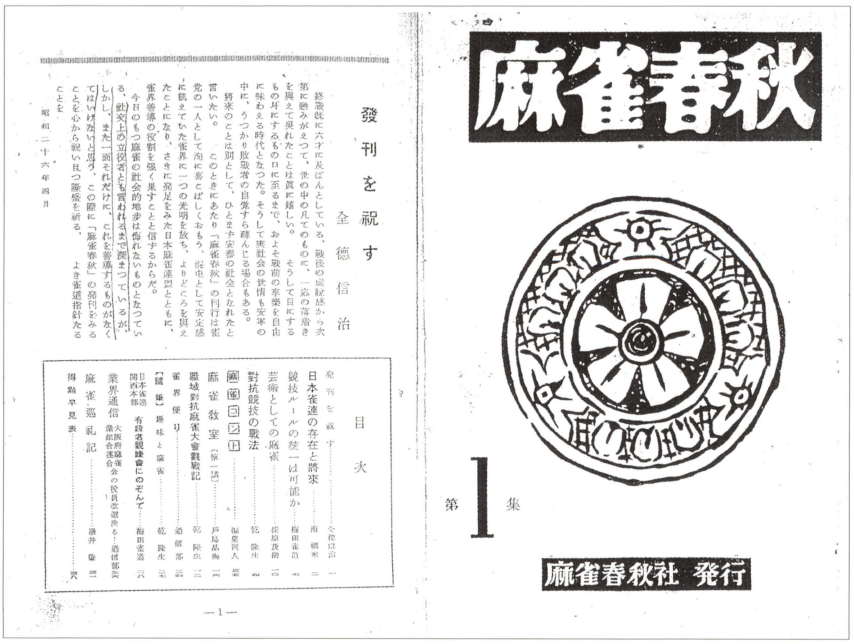
麻雀新聞

麻雀荘 4割が赤字経営

アラシのなかで、利用税アップ

29%都雀連に抑える

『麻雀新聞』昭和52(1977)年 創刊号



麻雀春秋

發刊を祝す

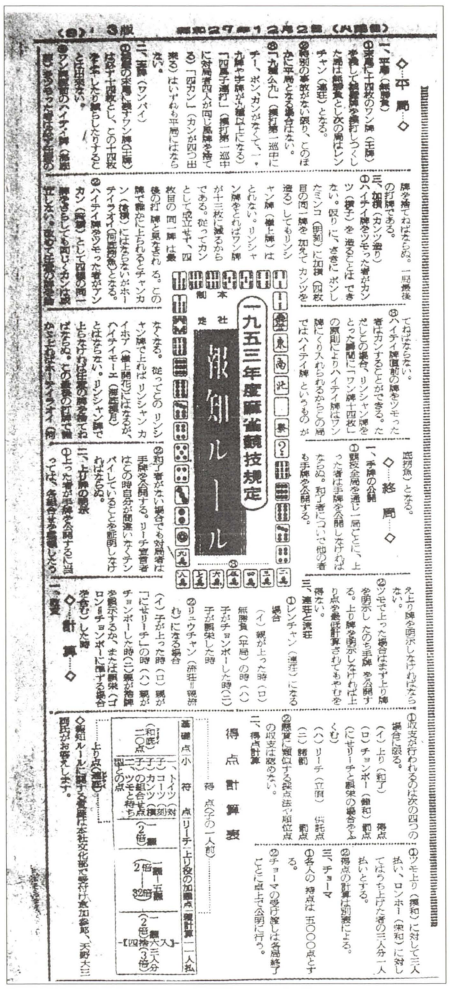
目次

第1集

麻雀春秋社 発行

『麻雀春秋』昭和26(1951)年 創刊号

報知ルール



一九五三年度麻雀競技規定

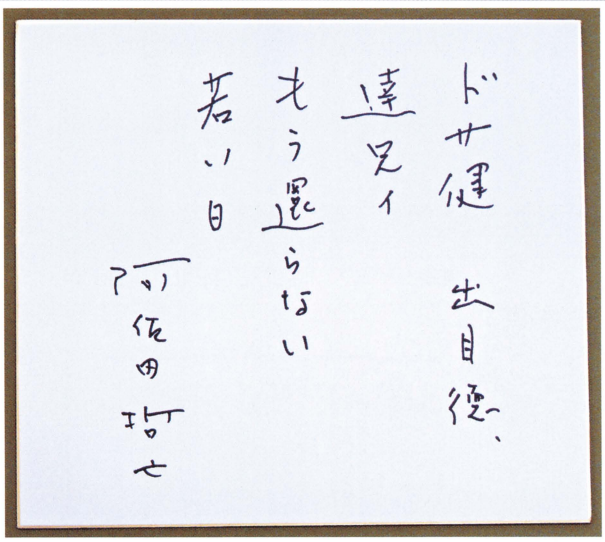
報知ルール

『報知新聞』昭和27(1952)年12月2日

ルールは地域や団体によって違っていた。昭和27年12月１日から約一週間、報知新聞は紙上で統一ルールを提唱して掲載した。これは報知ルールと呼ばれ、現在の一般的なルールの元になっている。

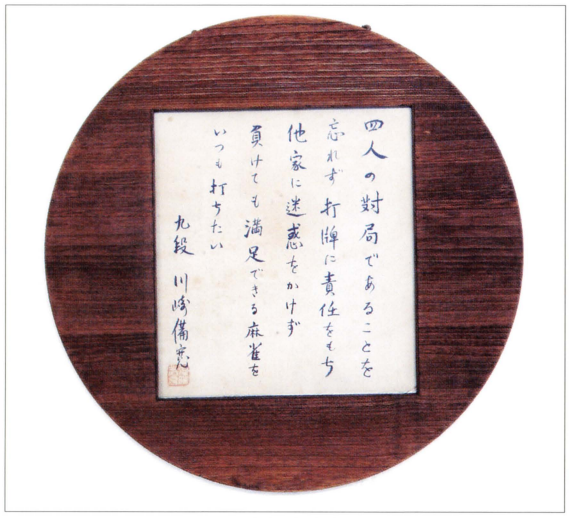
阿佐田哲也





本名色川武大（いろかわたけひろ）。昭和４年東京生まれ。昭和30年作家デビュー。昭和36年『黒い布』で中央公論新人賞、昭和53年『離婚』で直木賞を受賞。マージャンを好み、麻雀新撰組を結成するなどの活動を行った。阿佐田哲也名義で小説やエッセイなどマージャンに関する著作は多く、昭和54(1969)年より週刊大衆に連載した『麻雀放浪記』はその代表作である。普及に果たした役割は大きく、雀聖と呼ばれる。平成元年、60歳で急逝した。

川崎備寛色紙、阿佐田哲也杯優勝旗



川崎備寛色紙



阿佐田哲也杯優勝旗

川崎備寛(かわさきよしひろ)(1891～1963)は翻訳家だが、マージャン研究者としても有名で、昭和5年の日本麻雀連盟創立時に中央委員を務めた。日本麻雀連盟以降、様々なマージャンの団体が誕生し、プロを認定し、大会を主催するなどの活動をしている。現在も10近い団体と50近い大会がある。

竹書房



野口恭一郎が昭和47年に興した出版社。同年、日本最初のマージャン専門誌『近代麻雀』を創刊した。その後数多くのマージャン関連雑誌を発刊し、マージャンの普及に貢献した。またマージャン漫画雑誌に連載された『フリテン君』のヒットの後は、4コマ漫画雑誌やショートコミック雑誌を多数発行している。

第４節 戦後のマージャン

マージャン雑誌



『近代麻雀』の後、いくつかのマージャン雑誌が発刊されたが、いずれも数年で廃刊となっている。

麻雀博物館



竹書房が千葉県夷隅郡夷隅町(現いすみ市)に建設した世界初のマージャン専門の博物館。社長の野口恭一郎やコレクターたちが世界中を回って収集した貴重な品々が収蔵されていた。その図録は貴重なマージャン牌図鑑でもある。残念ながら平成24(2012)年に閉館している。

中国で生まれたゲーム用の札は、周辺国に広まり、その国の文化と融合して独自のカードに発展した。しかし、そこにはルーツである中国の札の姿を見ることができる。

ホロル





動物の絵が書かれた厚みのある札を使うモンゴルのゲーム。十二支の動物の他、法輪や卍、蓮などの絵柄がある。数字は書いていないが強さが決まっておりトランプと同じように遊ぶ。

コルペ(骨牌)とトゥジョン(闘銭)



コルペ



トゥジョン

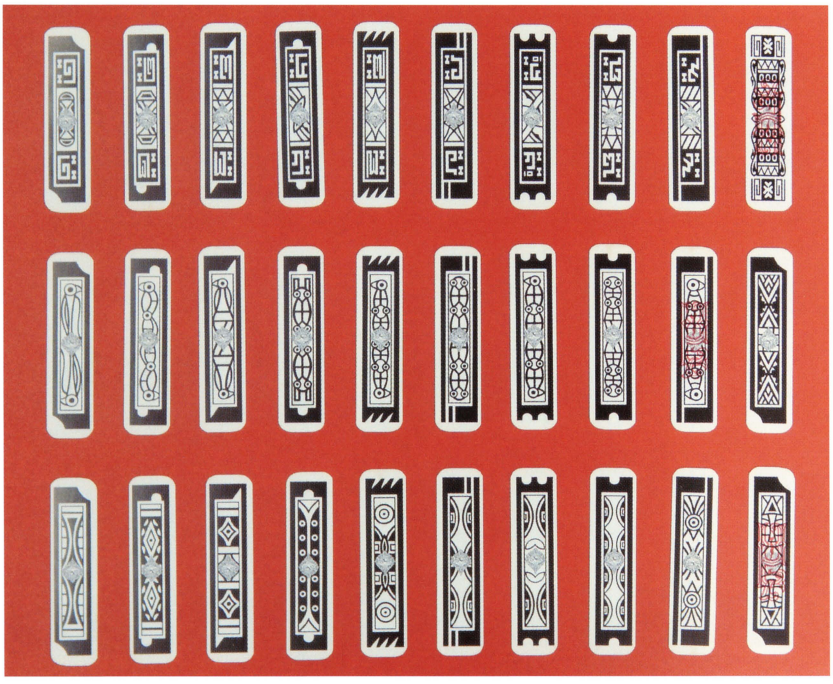
コルペは韓国のゲーム牌。数や点の打ち方は天九牌と同じである。トゥジョンは木製・竹製のゲーム牌。意味不明の模様に見えるが、1から10の札が4枚ずつあるものや6枚ずつあるものがある。どちらも複数の遊び方がわかっているが、現在ではほとんど遊ばれていない。

トトム



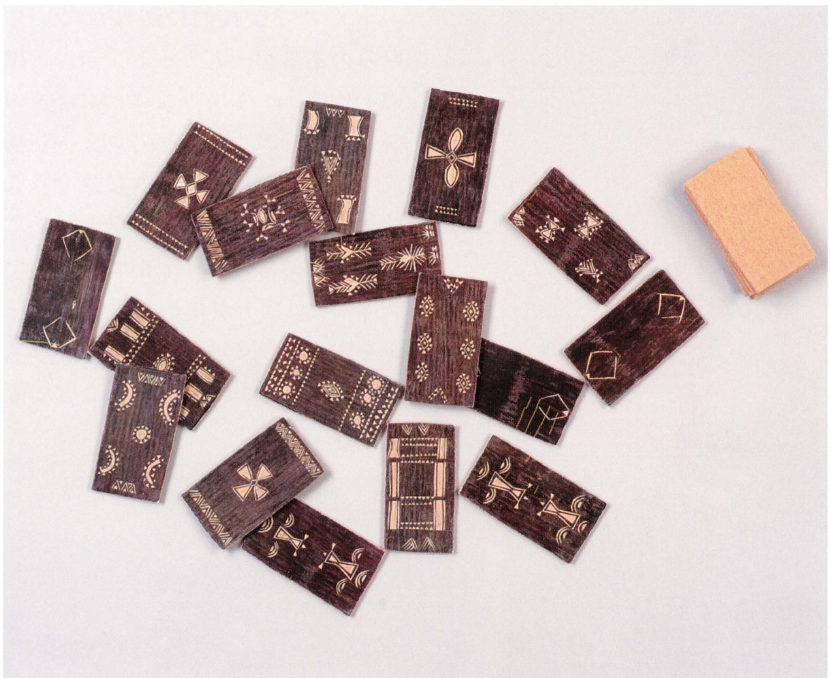
ベトナムで遊ばれている3門(3つの模様)のゲームカード。文、索、万の3種類に一から九までの漢数字が書かれ中国由来であることは明らかである。十字門がある4門の遊戯札「バット」と共に中国から持ち込まれた。ベトナムのゲームはボードゲーム・カードゲーム共に中国の影響が強い。

パイトン



タイで遊ばれている遊戯札。トトム同様、文・索・万の3種類の模様があるが、版を繰り返すうちに次第にデフォルメされ、漢字が分かりにくくなってきている。漢字が読まれていない証拠である。

ウボ



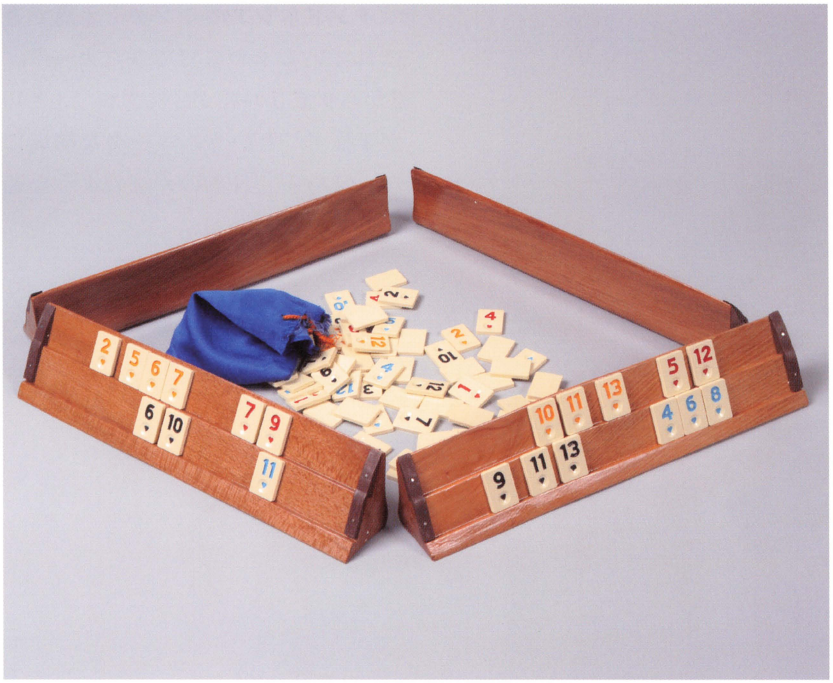
フィリピンのミンダナオ島で遊ばれている木の皮でできたカード。2から9までの札が2枚ずつで1と10が4枚ずつというユニークな構成になっている。日本のカブのような遊び方をする。

ガンジファ



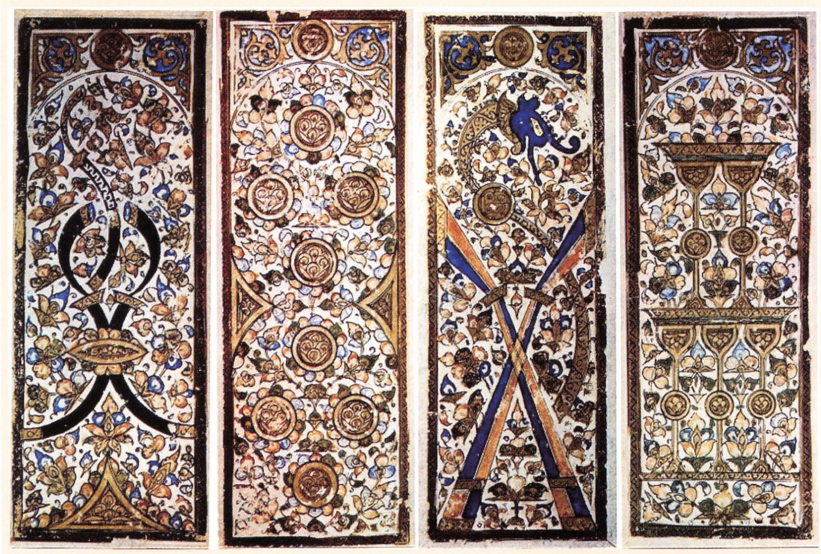
インドや西アジアで遊ばれていた遊戯札。丸い形をしているのがインドのガンジファ札の特徴で、模様も10種や12種と種類が多いのが特徴である。絵札は王と司令官の2種類がある。地域により色が異なる。写真のものは亀、弓矢、魚などの模様がある。

オケイ



トルコで伝統的に遊ばれている厚みのあるゲームカード。赤青黄黒の4色で、1～13が2枚ずつに2枚のジョーカーで、トランプ2組と同じ構成である。専用のラックに乗せ、3枚以上の同じ数字や連続数に揃えていき、手持ちのカードがすべてその状態になれば上がりとなる。少しルールを変えてラミーキューブという名前で商品化されており欧米などで販売されている。

マムルークカード



マムルーク朝は10～12世紀頃、今のエジプトにあった王朝。そこから発掘された遊戯札は貨幣、棒、杯、剣の4つの模様と2種類の絵札を持っており、中国の4門の札が元と考えられている。そしてこれがヨーロッパに渡っていった。

イタリアの地方札



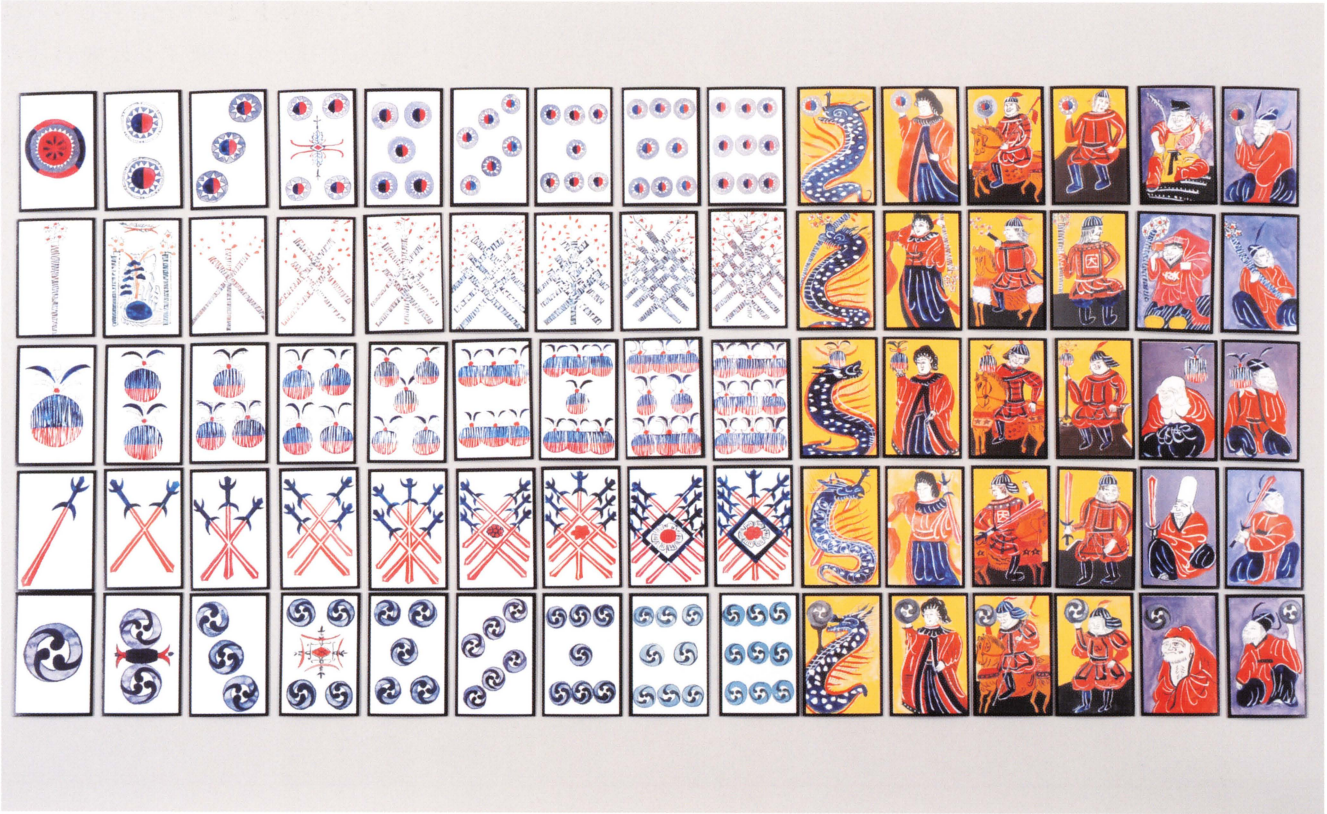
マムルークカードはヨーロッパに渡って様々なデザインに変わったが、イタリアには最初に伝わったと考えられ、模様はマムルークカードと同じ貨幣、棍棒、聖杯、剣である。しかしイタリアだけでも地域によってデザインが異なっていた。地域毎にカードメーカーがあったからである。後にフランスで現在のトランプが作られることになる。

天正かるた（推定復元）



イタリアのカードはやがてヨーロッパ各地へ広まった。西方のスペインやポルトガルではエースに竜が描かれた。15世紀半ば、ポルトガルの船が種子島に漂着したことにより西洋の文化が日本に入った。ポルトガルのゲームカードは鉄砲などとともに伝わり、それまで紙の札を知らなかった日本人は、ポルトガル語のカルタをその名称とし、これを真似た札を作った。

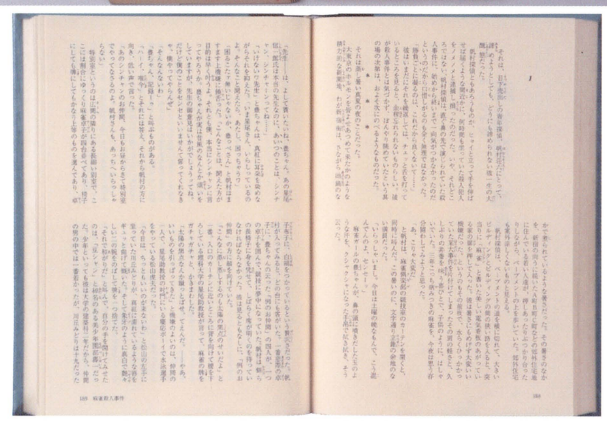
うんすんかるた



日本人はポルトガルの札を真似た遊戯札をたくさん作った。時と共にそのデザインはデフォルメされ、中には元の図柄がなんだかわからないものも多い。そのうちの一つのこのかるたは最もポルトガルのカルタのデザインを残しているもので、熊本県人吉市で遊ばれていることが発見されたときは世界の遊戯史研究家を驚愕させた。４種類の模様に巴の紋を加えて5種類とし、ポルトガルでは1の札だった竜を独立させ、さらに福の神と唐人を加えて75枚とした経緯は不明だが、現在では県の文化財となり、保存会も作られて遊び続けられている。

マージャン小説





『麻雀殺人事件』(海野十三)

麻雀を扱った小説は、それほど多くはないが、マージャン好きの人間には頷ける面があるだろう。中でも藤村正太のマージャン推理シリーズは数も多く、阿佐田哲也を別にすればマージャン小説の代表格といえるだろう。

マージャンエッセイ



マージャン好きの作家・芸能人の作品にはマージャンに関する蘊蓄、自分の流儀や戦法、対戦記など、様々な文章が見られる。こういう本が売れるのもマージャンが一般的なものになっている証だろう。

第２節　｜映画・音楽｜

マージャン映画、音楽



マージャンを題材にした映画には任侠の世界を舞台にしたもの－組の縄張りを賭けてマージャンの強い者が勝負をするというパターンが多い。現実にそのような世界があるのかどうかは知らないが、世間のマージャンに対するイメージがそのようであり、また、そのような映画によってマージャンの一つのイメージが作られているといえるだろう。

音楽は(写真下段)、映画と違い可愛い感じのものやコミカルなものが多い。これもまたマージャンの持つ一つの側面であろう。もっとも『チャンタでいこう』は実はマージャンとは何の関係もない。タイトルがマージャンの役のチャンタという言葉と同じなのでこういう絵柄になってしまっている。

第３節　｜マンガ｜

小説や映画に比べ、マージャン漫画は多く、専門雑誌も発行されている。ドラマ性があり、運の要素もあるため少々無理がきく漫画には向いているのだろう。

『フリテン君』



植田まさし作画の4コマ。19年に『近代麻雀』で連載開始。マージャン色は強くなく、万人向けでたちまち大ヒットとなり、世に4コママンガブームを起こした。植田は『まさし君』『かりあげ君』などヒットを連発し4コマ漫画の第一人者となった。読売新聞朝刊で1982年に始まった『コボちゃん』は現在も連載中である。

『ぎゅわんぶらあ自己中心派』



片山まさゆき作画のギャグマンガ。1982年に『ヤングマガジン』で連載開始。主人公持杉ドラ夫の前に毎回奇妙な雀士が出現する。片山作品は『スーパーヅガン』『ノーマーク爆牌党』『ミリオンシャンテンさだめだ!!』『打姫(うたひめ)オバカミーコ』など多くがマージャンマンガである。ギャグマンガのみではなく自身のマージャン理論にもとづくストーリー物も描いている。

『哭(な)きの竜』



能條純一作画のシリアス劇画。ヤクザの抗争の中で、一人無敗を続ける孤高の雀士、通称「哭きの竜」と呼ばれる男の生きざま死にざま(?)を描く。決めゼリフは「あンた、背中が煤(すす)けてるぜ」。

『まあじゃんほうろうき』



西原理恵子（さいばらりえこ）作画のギャグマンガ。作者自身がマージャンにのめりこみ借金を重ねていく様子をコミカルかつ自虐的に描いていく。連載決定時、西原はマージャンも、阿佐田哲也の名作『麻雀放浪記』もを知らなかった。

『アカギ ―闇に降り立った天才―』



福本伸行作画。終戦直後の麻雀荘に現れた謎の少年、赤城しげるが続ける破天荒なマージャン勝負を描く。一晩限りの鷲津巌との勝負は開始17年経った現在も進行中。福本作品は賭博に関するものが多く、また、心理描写が長い。

『哲也 ―雀聖と呼ばれた男―』



さいふうめい作、星野泰視（ほしのやすし）画。終戦直後の日本を舞台に、勝負師哲也が次々現れる玄人と勝負をしていく姿を描く。登場人物は阿佐田哲也とその代表作「麻雀放浪記」をベースにしている。2000年に第24回講談社漫画賞少年部門を受賞している。

『根こそぎフランケン』



押川雲太朗（おしかわうんたろう）作画。やたらにマージャンが強い、フランケンシュタインの怪物のような主人公と彼につきまとわれる竹ちゃんのマージャン珍道中を時にコミカルに、時に切なく描いている。

『咲（さき）』



小林立（こばやしりつ）作画。中高生のマージャン大会がある世界を舞台にマージャンにかける女子高生たちを描く。萌えとマージャンのミックスとして話題になった。海外では咲でマージャンを覚えた者もいるとか。

『ムダヅモなき改革』



大和田政樹作画。小泉ジュンイチロー、麻生タロー他その筋の有名人が古今東西の各国要人たちと国の威信や世界を懸けて戦うアブないギャグマンガ。マージャンの知識が無くても笑える。

第４節 新しいマージャン像

健康マージャン



（金を）賭けない、（煙草を）吸わない、（酒を）飲まないの3点をモットーに、純粋にゲームを楽しもう、という思想の下に始まった運動。日本中に広まり団体やそれに加盟するマージャン荘も増えている。画像の団体は、これまでの日本のマージャンとは異なるという意味を込めて「麻将」という中国での表記を用いている。

老人福祉とマージャン



健康麻雀、サロン大盛況

船橋のマージャン店で１周年

地域社交場へ発展

主婦、お年寄りら会員150人

「賭けない」「禁煙」でイメージ一新

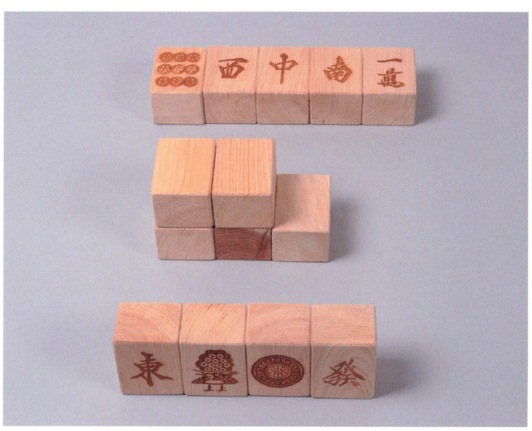
盛りあがる健康麻雀サロン

『読売新聞』平成8(1996)年5月28日

頭を使い、手を使うということで、認知症予防や介護、リハビリなどにマージャンを用いることが増えている。老人福祉施設でもマージャンを行うところが増え、少し大きめの介護用マージャン牌も介護用品専門店で販売されている。

オバマージャン





福井県小浜市のNPO法人「WACおばま」が作ったマージャンゲーム。木製の大きめの牌で遊ぶ。頭と体の運動になり、老人娯楽として人気がある。マスコミにもしばしば登場する。

第1節 簡易マージャン

マージャンというゲームは結構面倒である。人間が四人いなければならず、牌という専用の道具が必要だが、これが重くて持ち歩きにくい。広い場所もいる。デジタル機器などない時代、人々は様々な方法でマージャンをすることを試みた。

雀友、大三元、一向聴（イーシャンテン）麻雀



「雀友」(手前)

紙に手牌と山牌を書いたものをセットし、窓をスライドさせて開けることにより、つもる牌捨てる牌を示し、ゲームを可能にしたもの。シートを差し替えることで違うパターンを遊べる。

「大三元」(左奥)

手牌を一枚のカードにし、ボタンを押して回転させることによりランダムに出現させられるようにし、ケースに入れることにより、散らばらずに遊べるようにした簡易マージャンゲーム。

「一向聴麻雀」(右奥)

一向聴とはあがりの二つ前のこと。マージャンを上がりの少し前からの状態から軽く遊ぼうという発想で生まれたカードゲーム。その状態が描かれたカードを銘々が持ってゲームをする。

ダイス麻雀、スクラッチ麻雀、麻雀トランプ、ポケッタブル麻雀



「スクラッチ麻雀」(手前左)

めくる牌を銀で隠し、コインなどで削って現そうというマージャンゲーム。この仕組みは競馬やビンゴゲームにも使われ、現在は宝くじにも用いられている。

「麻雀トランプ」(手前中央)

紙の札は持ちにくいし、下に置くと風で飛んでしまうので牌になったと言われているが、紙製のものも各国で販売されている。簡便で持ち運びしやすいため未だに需要があるようだ。

「ダイス麻雀」(奥)

牌が描かれたさいころを振り、好きなものを集めて手牌を作る。残りの牌を振って進めていく一人でも二人でも遊べるゲーム。さいころの目の割り振りが良くできている。

「ポケッタブル麻雀」(手前右)

電車の中でもキャンプでもと簡易マージャンはいくつも販売されたが、トランプなどと比べて手持ちカードが多いので持ちにくいのが難点。これは手持ちのホルダーにビニール製の牌を貼り付ける仕組みの商品。

マージャンゲーム機



「LSIパーフェクト麻雀」(左奥)

電子ゲーム出始めの頃発売されたマージャンゲーム。まだAIというものもなく、画面も簡素なモノクロ液晶だったが、一人でちゃんとしたマージャンができる画期的な機械だった。

「電子マージャン機『役満』」(右奥)

電池で動くゲーム機。機械が相手をしてくれる他に、ケーブルで繋いで二人で対戦ができるという当時としては画期的なものだった。

「ポケジャン」(手前)

ポケットにも入る小型のデジタルマージャンゲーム。まだ液晶の解像度が低い時代で、牌は粗いドット絵で描かれていた。

マージャンソフト



初期のパソコンゲームは処理速度が遅く、アクションゲームは簡素なものしかなかった。テーブルゲームは作りやすかったが計算能力が低く、囲碁や将棋は弱くて人間の相手にならなかった。運の要素の入るトランプやマージャンは作りやすかったといえよう。

第３節　｜マージャンの・ようなもの｜

マージャンは面白い。しかし子供や初心者には難しい。役や点数計算が複雑だからだ。そこでゲームメーカーはマージャンを簡単にしたゲームを考え出した。

ポンジャン、ドンジャラ、ジャラポン





「ポンジャン」

牌を3種類の絵柄と3つの色だけにし、わかりやすくしたマージャンゲーム。玩具メーカーのアノアが発売しヒット商品となった。現在アノアは営業していないが名前は他社が継いでいる。

「ドンジャラ」

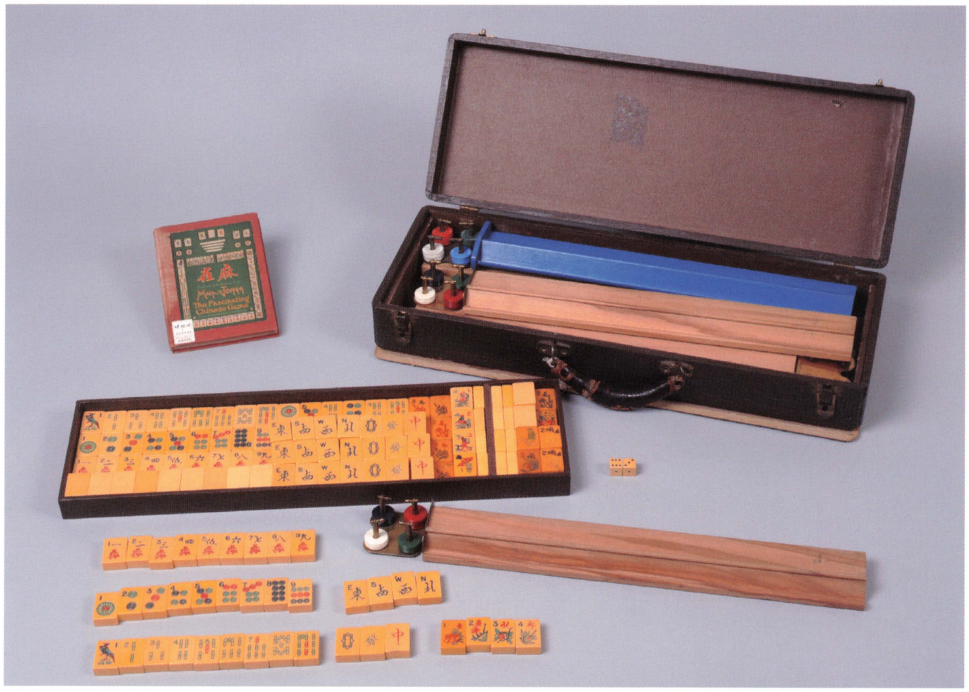
バンダイが販売しているポンジャン同様のコンセプトのゲーム。その時代の人気マンガや歌手をキャラクターにし、数十年にわたって販売され続けている長寿ゲームである。

「ジャラポン」

ハナヤマが販売している同様のゲーム。

第４節 各国のマージャン牌

アメリカ





ジョゼフ・バブコック(Joseph Babcock)がアメリカにマージャンを紹介したのは1920年。欧米では牌にアラビア数字を入れて販売された。アメリカでは日本同様、高級社交ゲームとして大ヒットした。

ベトナム



イスラエル



イギリス



韓国

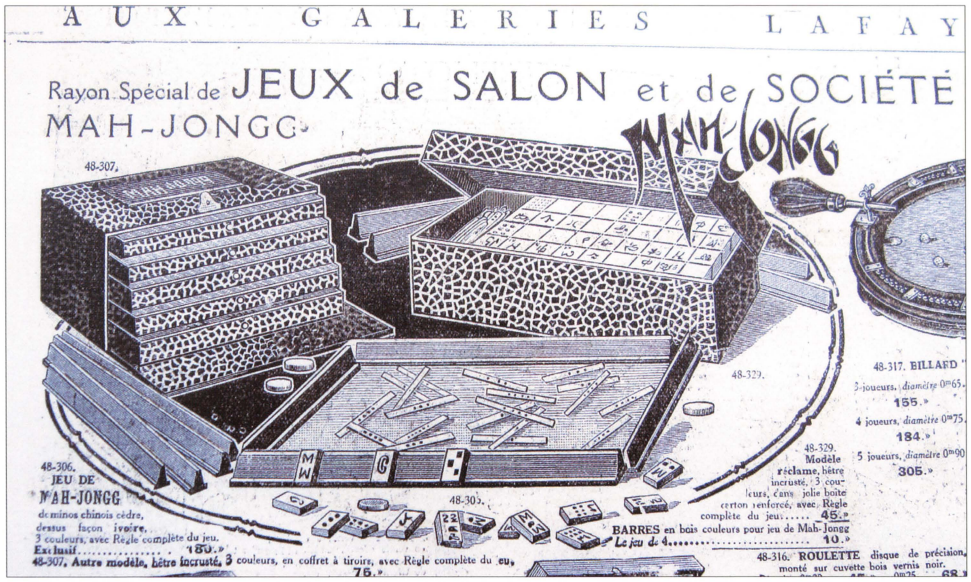


韓国では索子を使用しないことが多いため、索子のない牌が販売されている。

フランス



パリ、ラファイエットギャラリーの宣伝カタログ(1924年)



第５節 ｜デザイン牌｜

浪花麻雀牌



平成２(1990)年に大阪で開かれた「花と緑の博覧会」を記念して作られた牌。三元牌が花(赤)と緑と博(白の洒落)になっているのが面白い。

アメリカ国旗牌



星、紅白の縞、ドルなど、アメリカをモチーフにした牌。台湾で発売されていたもの。アメリカからの観光客目当てか、意図は不明。

北斗の雀



人気マンガ『北斗の拳』をデザインしたマージャン牌。牌全面にキャラクターの絵が描かれており、実用的とは言い難いが、ファン向けグッズとして作られた。

大寿司



牌を寿司ネタにしたジョーク牌。タイトルはマージャンの役の一つの「大四喜」(中国語ではタースーシだが、日本語とまぜこぜでダイスーシーと呼ばれることがある)のシャレ。光モノなどという特殊役もある。入れ物が暖簾風の布袋になっているのが面白い。

勘亭流の牌



文字を歌舞伎などで使われる勘亭流という書体にした牌。餅子（ピンズ）はひらがなの「の」で描かれている。

ハローキティ牌



サンリオの世界的に有名なキャラクター「ハローキティ」をデザインしたマージャン牌。銀色のトランクに巨大なマット、トランプやチップが付属している。

透明牌



アクリルでできた透明な牌。相手から見えてしまうので振り込まれることはなさそうだが…。実用品というより一種のお遊びといえよう。インテリアにも良さそうだ。

透視牌



特殊な薬品を使い、専用の眼鏡やコンタクトレンズをつけると裏から何の牌かわかってしまう牌。イカサマ用なのかもしれないが、付属の眼鏡が安っぽく、実用的とは考えにくい。

純金牌



牌の裏地は地味なのが普通だが、これは裏を純金にした牌。眩しくてやりづらいのが欠点だが、ゴージャスな気分に浸れるかもしれない。盗難に注意しよう。

純白牌



すべて白の牌ではなく、ちゃんと彫られている着色前の状態の牌。見辛いのを承知の上で盲牌(絵柄を見ず指で触れて何の牌かを知ること)の訓練に良いかもしれない。

コラム

一般語化したマージャン用語

大阪商業大学アミューズメント産業研究所主任研究員　古作　登

囲碁や将棋のように平安時代のころから人々に親しまれてきた伝統遊戯にはその遊び特有の専門用語が存在する。長い時間をかけその用語のいくつかは一般化され、日常会話の中にも用いられるようになった。たとえば「一目置く」は「相手の力量に敬意を表し、一歩譲って接する」(出典・広辞苑)の意味だが、語源は囲碁で弱い相手が強い相手と互角に勝負するために事前に石を置き(自分の石が一つでも多い方が有利なので、ハンデをもらって)対局を始めることから一般的な言葉になった。また将棋の「王手」は次に相手の王将または玉将を取ろうとする手(取れば勝ち)だが、これも「目標まであと一つ」という意味に転用され、スポーツなどの番勝負においてあと1勝で決着がつく時点で「優勝に王手」といった使われ方をする。こうした風習は中国大陸で清王朝の時代にルールが確立し、明治時代末期に日本に伝わり、大正時代から昭和初期に大衆娯楽となったマージャンでも同様に存在する。本稿ではマージャンを知らない人でも日常使っている表現から、やや専門的なフレーズまで、一般化されたマージャン用語について紹介する。

◆テンパる

仕事などでギリギリの状態に追い込まれ精神的に余裕がなくなることを「テンパる」と表現する。「ライターの○○さん、原稿の締め切りが明後日に迫っているのにまだ半分も仕上がっていなくてテンパっていますね」のように使われる。

マージャンでは次に上がることができる状態を「聴牌」と呼び、相手から上がり牌が出るか自分が次の番で上がり牌をツモる(山から引く)ことで上がりとなる。言葉としては「てんぱい」から「てんぱいする」→「てんぱる」のように語尾が変化したと考えられる。マージャンの「上がり」に近い聴牌は本来良いことなのだが、一般的な用語として使われる「テンパる」の場合は上がりを目の前にした緊張状態をマイナスの意味で表現している。

◆チョンボ

「チョンボ」とはうっかりして大きなミスをすることを指し、マージャンを知らない人でもごく普通に使っている言葉である。実際の会話では「この前のテストで回答欄を間違えるチョンボをして零点になった」のように使われる。

日本の競技規定(団体により細部が異なる)では一般に「錯和」と表記され、手役がそろっておらず上がれないのに条件がそろったと錯覚し、あがり宣言(ロン、またはツモ)をしてしまうことを意味する。中国においては「錯和」のほか「冲和」と表現され、いずれも上がれないのに上がったことを意味する。中国語の発音が日本でなまって「チョンボ」と呼ばれるようになったと考えられている。標準的ルールでは錯和をしたプレイヤーはその時点で子なら8000点、親なら1万2千点の罰符(ペナルティ)を支払わなければならず、大きな損をすることの意味が転用されたのであろう。

◆リーチ

「リーチ」は一般的には物事の達成や競争のゴールまであとわずかという意味で使われる。似たような言葉に将棋の「王手」があるが少しニュアンスが違う。リーチは多くは良い意味で使われるが、「違反点数がたまって免停にリーチがかかった」(もうあと1点の減点で免許停止になる)のように悪い意味でも使われることがある。またビンゴゲームやパチンコなどで、大当たり(数や絵柄がそろう)まであと一つの状態を「リーチ」と表現する。

マージャンにおけるリーチの語源は中国の「立直」であり、英語の「reach」から来たとい

うのは俗説で、明らかな間違いである。リーチとは手牌が門前(メンゼン)(ポンやチーをしていない状態)で、上がり牌を引くか相手から出れば上がれる状態でリーチ棒(通常1000点棒)を場に出して他のプレイヤーに宣言することにより、1翻(イーファン)手が高くなる(通常は点数が2倍になる)ことをいう。リーチをかけた後は原則として自分の手牌を変えることはできない。リーチ役が作られたのはもともと1920年代にあった中国のローカルルールが戦後日本で定着したものと考えられている。したがって現在、中国で打たれている一般的なマージャンにリーチ役は存在しない。

◆一気通貫(いっきつうかん)

「当社では企画、見積もりから納品、アフターサービスまで、一気通貫の対応が可能です」といったように、始めから終わりまで切れ目なく続くという意味で会話の中に使われることがある用語だが、本来「一気通貫」とはマージャンの手役の名称である。萬子(ワンズ)、索子(ソウズ)、筒子(トンズ)(本来トンズと読むが、読みとしては餅子(ピンズ)の方が一般的になっている)のいずれかの同種の牌1から9までを各1枚揃える(3つの連続した順子(シュンツ)を作る)ことにより成立する役で門前(メンゼン)なら2翻(リャンファン)、鳴くと1翻(イーファン)で見た目が美しい。同種の牌は1から9までしかないことが「最初から最後まで」に転じ、日常語になったと考えられる。『一気通貫生産方式』(2006 日刊工業新聞社)というタイトルのビジネス書も出版されているほど一般的な用語になっている。

◆面子(メンツ)

「面子」にはいくつかの言葉の意味が存在する。一つは一般的に使われる面目や対面を意味するもので、こちらは直接マージャンとは関係ない。もう一つの意味はマージャン用語で競技に参加する4人のメンバーのことや、手役の中の1つのまとまりのことをいう。手役における面子とは順子(シュンツ)、刻子(コウツ)、槓子(カンツ)を指し、特殊役を除く通常の手役は4面子1雀頭(ジャントウ)(同じ牌2枚で構成)を揃えることで上がりの条件を満たす。こうした「一揃い」の意味が転じて日常会話でも「来週のテニスは3人しか集まらずダブルス(2人×2組の4人でプレイ)の面子が足りていない」などのように使われ、広義のメンバーや集まりの意味となった。

◆オーラス

「オーラス」とはマージャンにおける最後の1局(半荘(ハンチャン)戦なら南4局)を指す用語。語源は和製英語の「All Last」(オール・ラスト)からきていると考えられる。マージャンではオーラス(最終局)が終了した時点の点数で成績、順位を決定する。この意味が一般化されて「物事の最後」という使われ方をするようになった。例として「1週間続いた公演のオーラス」「クイズ大会の予選でオーラスの問題をなんとか正解し決勝に進んだ」など様々な場面に転用される。

◆連荘(レンチャン)

マージャンで「連荘」というのは親が上がることによりもう一度親をやることを意味する。「荘」の文字は麻雀用語の荘家(親)から来ている。日本ルールでは親のときは子のときよりも点数が高いため、上がり続けることで高得点を期待できる。その意味が転じて良い状態の連続を「連チャン」や「レンチャン」と表現することが一般に広まった。パチンコなどの遊戯において「夕方パチンコ屋に入って打ったらすぐに確変(確率変動の大当たり)6レンチャンで大もうけした」のように使う。また単に同じ物事が連続する場合にも「明日から週末まで飲み会のレンチャンで体調が心配だ」のように使われる。

◆対面(トイメン)

対面は通常日本語では「たいめん」と読み、「顔を合わせて会うこと」や「互いに向き合うこと」を意味する。マージャン用語としては「トイメン」と発音し、4人でプレイするプレイヤーのそれぞれ正面に位置する相手(東家と西家、南家と北家)のことを指す。中国語では「対家(トイチャ)」とも呼ぶ。実際には「この前の社内会議の時、偶然対面が社長だったので話しにくかった」などのように使われる。この場合は単に向き合っただけでなく真正面であることを表現している。中国語の読み方が一般用語として使われるようになったものと考えられる。

❖執筆者紹介

高橋浩徳　大阪商業大学アミューズメント産業研究所研究員

古作　登　大阪商業大学アミューズメント産業研究所主任研究員

あとがき

本展示会開催にあたり以下の機関、個人の方々に
御協力をいただきました。心より御礼を申し上げます。

（敬称略、順不同）

◉協力

大阪大学総合図書館
株式会社朝日新聞社
株式会社ハースト婦人画報社
株式会社報知新聞社
株式会社毎日新聞社
株式会社読売新聞東京本社
京都女子大学図書館
国立国会図書館
マツオカ株式会社
WAC！おばま
大阪商業大学商業史博物館

◉資料撮影

加藤成文（アートビジョン）

◉図録デザイン

西村吉彦（西村デザイン）

大阪商業大学アミューズメント産業研究所第15回特別展示

「マージャンの魅力展」図録

発行日　平成28年7月1日

発　行　**大阪商業大学アミューズメント産業研究所**
〒577－8505　東大阪市御厨栄町4－1－10
TEL 06－6618－4068　FAX 06－6618－4069

印　刷　大和印刷



マージャンの魅力展